ENERO 2002

TRAMA

Diario de un diario

Authority

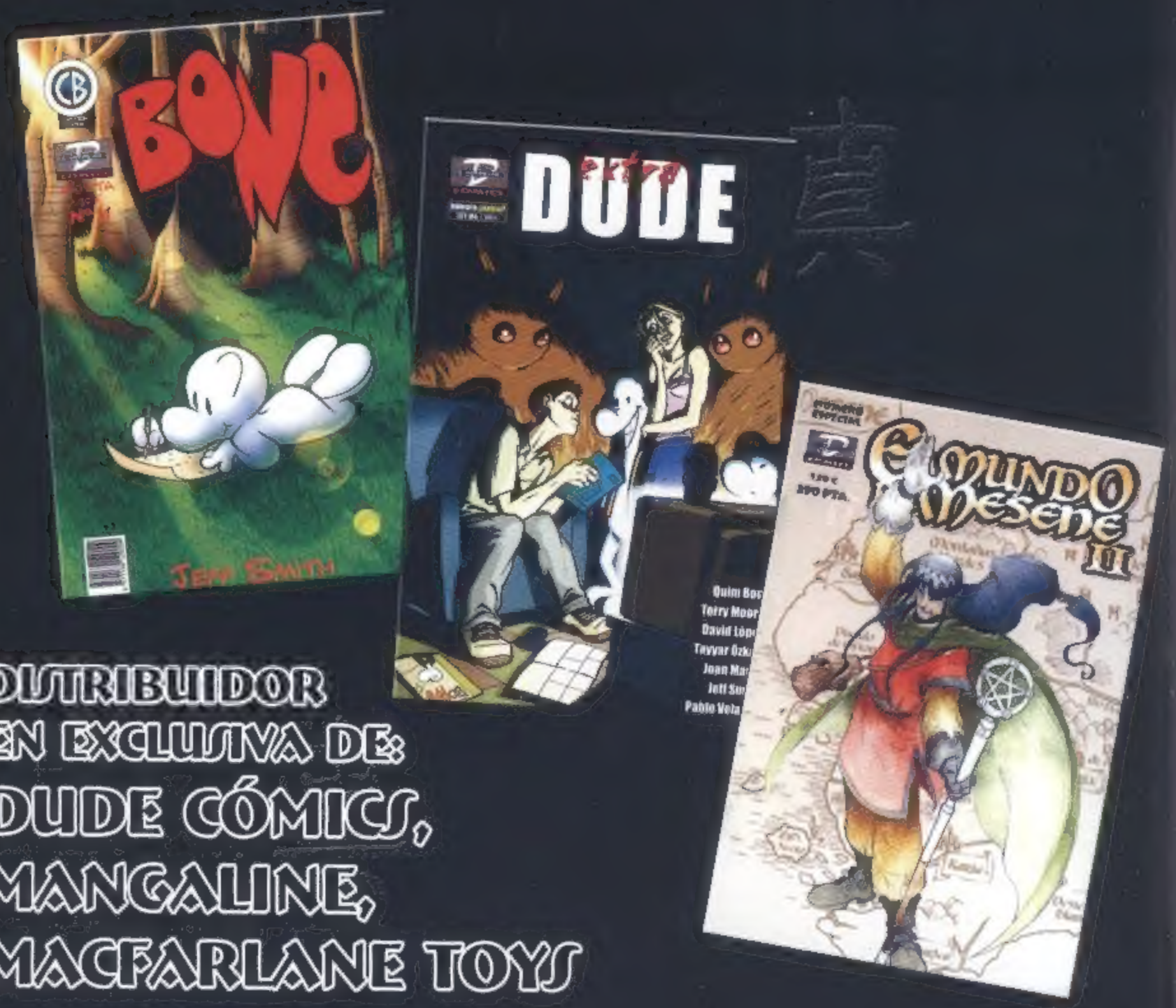
Carlos Ezquerra

Entrevista a **Dupuy** (sin Berberian)

revista mensual y gratuita sobre la historieta

10

OTAKULAND
DISTRIBUCIONES, S.L.



DISTRIBUIDOR
EN EXCLUSIVA DE:
DUDE CÓMICS,
MANGALINE,
MACFARLANE TOYS

...ADEMAS: MATERIAL DE ZINCO,
MANGA,
IMPORTACION...

Tfno: 91 666 96 52 / 55 - Fax: 91 666 93 74
Polígono Santa Ana, C/ Berbiquí 21,
28529 Rivas Vaciamadrid, Madrid

Director: Fernando Tarancón
Subdirector: Koldo Azpitarte
Producción: Jesús Serrano
Noticias Europa: Ricardo López
Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Gorka Domínguez, Félix Pascual y Raúl Sastre
Colaboradores de este número: Norman Fernández (que es ya casi parte de la plantilla) y Jorge García (del que esperamos ansiosos su primer artículo largo para nosotros)
Studio Titanic: Alex San Vicente
Correctora: Soraya Pollo
Portada: Dibujo de Dupuy coloreado por Koldo Azpitarte
Diseño de maqueta: Eli Vivanco
Maquetación: Jesús Serrano

Edita: ASTIBERRI S.L.
Apdo 485. 48080 Bilbao
e-mail: trama@astiberri.com. Teléfono: 944 790 984
www.astiberri.com

Filmación e impresión: ELKAR S. COOP.

Depósito legal: BI 44/01

Las ilustraciones son marcas registradas y copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo.

Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas (por mucho que el director intente llevarles por el buen camino)

Continuando con nuestra hermosa tradición de olvidos, en el número anterior omitimos involuntariamente el nombre del rotulista de las páginas de Trodheim, que no era otro que el simpar Miguel B. Nuñez.

4 Entrevista a Dupuy
12 Noticias
16 Diario de un diario
23 Previews
27 Authority
32 Ezquerra
37 Reseñas
45 Checklist

Editorial

Cada vez vemos mejores tebeos. Cada vez encontramos mejores obras, más variedad y riesgo. Por una parte las "editoriales de toda la vida", se han decidido a apostar fuerte. Norma ha optado por reeditar materiales clásicos (Watchmen, Ronin, El regreso del señor de la noche... pero también el Incal), con pingües beneficios, además comienza, tímidamente, a enseñarnos el catálogo de DC comics. Planeta le da a todo y casi siempre con acierto(independiente americano, francés, superhéroes, Star Wars, una nueva colección europea...) Glénat continúa con su política de recuperar a nuestros clásicos (a Bernet y Giménez, se une un necesario Beá), lo que junto a su serie de libros teóricos y al despliegue masivo de sus mangas nos hace suponer que goza de mejor salud que nunca. La Cúpula, en pleno proceso de transición, no sabemos con qué nos sorprenderá.

Los más modestos (o independientes) continúan en la brecha, Sinse ntido y De Ponent con más proyectos y realidades que nunca, Dude recuperando el tiempo perdido y con muchas obras en cartera, Dolmen editando muy bien y compitiendo de tú a tú con las grandes. Y quedan más editoriales nuevas, y más sorpresas, algunas de nuestra parte.

Pues eso, que hoy por hoy es más fácil que podamos ver ese tebeo inglés, francés o sueco que tanto nos gustaba por fin en castellano, y eso, para los lectores, siempre es bueno.

EL DIBUJO ES POBRE, EL ENTINTADO PATÉTICO, LA ROTULACIÓN ILEGIBLE Y ENCIMA EL CHISTE NO TIENE GRACIA
STUDIO TITANIC
TE HE PEDIDO UNA CRÍTICA CONSTRUCTIVA...
Y TE LA HE DADO PERO ES QUE A TU COMIC LE FALTA IMAGINACIÓN!
©SANVI
¿Y ESA SONRISA?
LO QUE DICES QUE NO TENGO A VECES ME JUEGA MALAS PASADAS...
BÁRBARO!

Entrevista a Dupuy

...sin Berberian

Dupuy es el 50% de la pareja creativa responsable de algunas de las mejores historietas del cómic francés de las dos ultimas décadas. Creadores de Monsieur Jean y Henriette, su nombre ha vuelto a la actualidad con motivo de la aparición en castellano de Diario de un Álbum, obra que de nuevo ha concitado el interés de toda la critica y gran parte de la afición.

Por Koldo Azpitarte

TRAMA: Dupuy y Berberian son un equipo creativo tan compacto que es difícil imaginárselos por separado, pero es de suponer que, antes de conoceros, cada uno tendria una carrera previa en solitario, ¿no?

DUPUY: Realmente no. Puedes creerme si te digo que nada de lo que yo hice previamente a comenzar a trabajar con Berberian valia la pena lo más mínimo. Se trataba de cosas que hacía para fanzines. Hubo un par de proyectos que no funcionaron y algo de trabajo de ilustración para la prensa, pero nada destacable.
Berberian y yo nos conocimos muy jóvenes, con unos 20 años, y fue entonces cuando decidimos empezar a trabajar juntos. Éramos unos chavales.

T: Os conocisteis en el fanzine PLGPPUR, ¿no?

D: Sí, pero no fue allí donde empezamos a colaborar. Éramos un grupo de amigos haciendo un fanzine. Él me propuso escribirme un guión y, viendo sus dibujos, me di cuenta de que tenia los mismos gustos gráficos, la misma cultura que yo, y le propuse que dibujáramos la historia entre los dos. Era como un juego y, como nos gustó la experiencia, seguimos con ello.
Hicimos varios relatos con la idea de venderlas a Metal Hurlant y otras revistas, pero no le interesaron a nadie. Eran historias cortas de dos a seis páginas, ya que el método de producción era lento y no podíamos hacer más. Tras varios rechazos, cuando estábamos a punto de disolver nuestra sociedad creativa y seguir cada uno por nuestro lado, Fluide Glacial nos compró una. Después de eso, realizamos varias más para ellos. Hacíamos seis páginas al mes porque no éramos muy rápidos.

Por esa época queríamos hacer cosas distintas a las que realizábamos para Fluide Glacial. Nos encantaba la colección Atomium, así que propusimos a Magic Strip hacer un álbum, Le Petit Paintre, y aceptaron. Era 1985 y comenzábamos a publicar de una manera regular.
Las historias cortas de Fluide Glacial serían posteriormente publicadas en el álbum Gaine de Voyour.

T: Por esta época creáis a uno de vuestros personajes más populares, Henriette.

D: Sí. Tras las historias cortas sin protagonista fijo, que fueron una especie de rodaje, creamos a Henriette, de la que publicamos en la revista las historietas que conforman los tres primeros álbumes del personaje. Este periodo en Fluide Glacial ocupa cuatro años en los que nos dedicamos a hacer narraciones breves de humor en blanco y negro.

T: Las que publicasteis en Cairo son de este periodo, ¿no? (Le enseñamos un ejemplar.)

D: Sí, así es. En 1985 comenzaron a publicar historietas nuestras en Cairo. Fue un breve periodo luego "desaparecido" -lo dice en español- (risas). Cuando volví a España en el Salón de La Coruña, descubrí que mucha gente recordaba ese trabajo nuestro. Era una revista interesante que ya no se encuentra. Es curioso porque, en esa época, el cómic español era el más moderno, el más avant garde, más que el francés. Coincidió además que ése fue el año de España en el Salón de Angulema y, de algún modo, todos observábamos esos cómic y los admirábamos.

T: ¿Por qué tan sólo hacíais historias cortas de Henriette?

D: Eran historias para Fluide Glacial y no podíamos hacer más de seis páginas. Luego las cosas cambiaron como consecuencia de la progresiva desaparición de las revistas de historietas. Si hasta entonces pensabas primero en la revista y luego en el álbum, llegó un momento en el que la historia había que pensarla directamente como un libro. Fue un gran cambio en la forma de vivir los cómic. Tu forma de concebir historias no es la misma cuando piensas en un álbum de 48 páginas.

T: Siguiendo con vuestra carrera, llegamos a Klondike...

D: Olvídalo. (Risas.) No es bueno. Al mismo tiempo que Petit Paintre, nos propusieron hacer una historia de corte más comercial, más aventurera. Era nuestro primer álbum a color y nos mostramos muy interesados. Se nos ocurrió trabajar sobre la fiebre del oro en los EE.UU., que era el lugar que nos pareció más aventurero de cuantos podíamos imaginar, pero no somos buenos en el género de la aventura y no salió un buen álbum.

Lo único provechoso que tuvo es que nos obligó a abandonar Fluide Glacial y nos ofreció la oportunidad de contactar con el color por primera vez. También nos impulsó a escribir una historia larga, experiencia que tendríamos que repetir en el futuro.

Hay algún personaje que me gusta, pero en conjunto no es un buen álbum. De hecho, no ha sido reeditado ni lo va a ser nunca más..., bueno, a no ser de que recibamos una oferta espectacular (risas).

Abandonar Fluide Glacial fue un pequeño salto al vacío. Fue como dejar la casa de tus padres, la seguridad de tener cama y comida caliente. Era nuestra fuente principal y casi única de recursos y por ello seguíamos allí.

T: Poco después creáis a Monsieur Jean, ¿no es así?

D: En esa época, nuestro sueño era colaborar en Metal Hurlant. Conocíamos a mucha gente allí y nos gustaba su filosofía. Comenzamos a trabajar

con Humanoides y con Monsieur Jean a la vez, pero el personaje no fue concebido desde el inicio para protagonizar una serie de álbumes, sino que fue interpretando una serie de historias cortas y creciendo poco a poco hasta llegar a ser lo que es ahora. Es un personaje que ha envejecido y evolucionado poco a poco y era algo que no sabíamos cuando lo creamos. Esto es un gran reto para nosotros y no fue algo buscado.

Fuimos haciendo historias cortas hasta que un dia el editor nos dijo: "¿por qué no hacéis alguna más y completamos un álbum?". Cuando salió el álbum, vimos que había algo en el personaje y decidimos seguir con él.

T: En ese momento, ¿pensabais ya en el personaje como alguien capaz de crecer, de evolucionar?

D: No, no del todo. Tras el primer álbum, tan sólo teníamos claro que íbamos a hacer otro. No sabíamos cuántos álbumes íbamos a hacer. Aún desconocíamos si iba a morir o no, si iba a envejecer o qué haríamos con él. El asunto es: Monsieur Jean puede morir y, de hecho, va a morir algún dia. Cuando se nos ocurrió que podía evolucionar y crecer con nosotros, hacerse más complejo, cambiar en definitiva, se abrieron muchas posibilidades para contar esas historias que nos apetecía contar. Monsieur Jean es como nosotros. Con Henriette, al final de la etapa de Fluide Glacial, no teníamos nada más que contar sobre el personaje, y es por ello por lo que, durante unos años, no hicimos nada con ella. Es un personaje que no crece, no evoluciona, y nos parecía que habíamos dicho todo lo que teníamos que decir. Así fue como comenzamos el segundo álbum de Monsieur Jean. No es el personaje del primero. No es representativo de lo que luego crecerá, pero no puede ser de otra manera, ya que aún no tenía todas sus características definidas.

T: El mismo dibujo del primer álbum tiene poco que ver con el de álbumes posteriores, siendo aún muy cercano al estilo que usabais en Fluide Glacial.

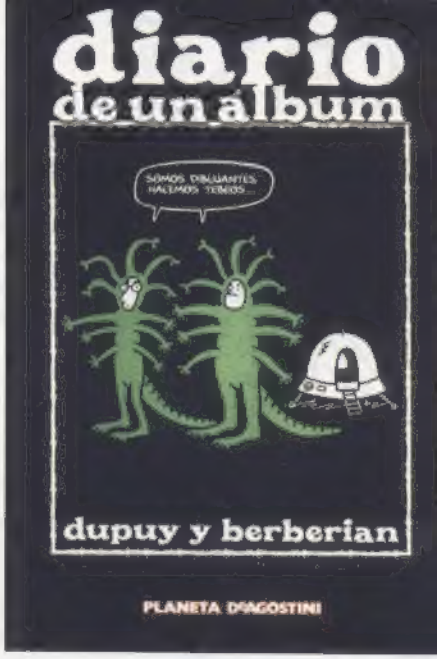
D: Si, aún dábamos más importancia al diseño y a un estilo limpio que a buscar nuestra propia personalidad.

T: ¿Quizá ahora el acabado final es más cercano a tu propio estilo?

D: No, no es eso. Monsieur Jean es una mezcla de nuestras dos personalidades: ése es nuestro estilo. Yo tomo influencias de Berberian y Berberian de mí. Quizá hay un gran cambio del tercer al cuarto álbum porque la realización de diario de un Álbum nos hizo evolucionar hacia ese estilo.

T: Tenemos apuntado que creasteis Monsieur Jean para la revista Yeti, ¿es eso cierto?

D: No. En realidad hicimos la historia para Humanoides y fueron éstos quienes vendieron la historia a Yeti. La verdad es que esta revista fue bastante mala, por lo que no nos gusta que se asocie la creación de Jean con ella.



T: Les héros ne meurent jamais fue publicado en esa época por L'Association. ¿Cómo entrasteis en contacto con ellos?

D: Este álbum es una recopilación de historias cortas de nuestra época en Fluide Glacial que aún no estaban recogidas en libro. L'Association comenzó como un grupo de artistas que se unieron (Trondheim, David B, Killoffer, Menu, Stanislas y Konture) y luego algunos más nos juntamos en calidad de satélites. Nos sentimos muy cercanos a ellos y a Cornelius. Hay editores con cuya filosofía nos identificamos y por ello tratamos de apoyarles. La historia de L'Association es muy interesante: en los años 80, los editores de cómic se dieron cuenta de que desde mediados de los 70 estaban ganando bastante dinero con los álbumes, así que decidieron hacer muchos para así ganar aún más. No buscaban calidad, sino cantidad. Era como una fábrica. Ellos creían que había que hacer cómic para niños, que eran los auténticos consumidores, y no para adultos, por lo que comenzó a ser difícil publicar proyectos interesantes.

Así nació L'Association. Creíamos que el cómic es un buen medio para contar historias de cualquier tipo y para cualquier edad. Queríamos hacer libros como Diario de un Álbum, pero los empresarios no estaban por la labor, por lo que decidimos crear una editorial. Y funcionó. De esta manera descubrieron un nuevo público que hasta entonces no existía: el público adulto, que por fin tenía algo que leer. Y es que hay gente que no está interesada en los superhéroes o en los tebeos para todos los públicos, sino que quiere historias que le estimulen intelectualmente.

L'Association busca unos cómic menos comerciales, sin color, con un formato un poco más cercano al libro, algo así como el Diario de un Álbum.

T: ¿Vais a seguir haciendo otros libros de este estilo para L'Association?

D: ¿Te refieres a libros autobiográficos? Si es así, la respuesta es no. El Diario de un Álbum nació por pura necesidad en nuestro trabajo y en nuestras vidas. Fue fruto de esa necesidad y no tendría sentido seguir con ello una vez que el estímulo ha desaparecido. Si volviera a darse una situación similar, tal vez, pero no lo veo probable.

De todos modos, si tenemos un proyecto de las características antes citadas para publicar, lo ofreceremos primero a L'Association o a Cornelius por esa afinidad de la que antes hemos hablado.

Respecto a nuestros futuros proyectos, de momento nuestros planes están más dirigidos a continuar con Monsieur Jean y Henriette, y seguir con los Carnets (sketchbooks centrados en diferentes ciudades), ya que estos últimos nos encanta hacerlos. También estamos pensando en redibujar Le Petit Paintre para reeditarlo de nuevo. La historia está bien, pero querríamos reentintarla.

También continuaremos con nuestros trabajos de ilustración para otros medios (cine, libros), naturalmente.

T: Volviendo un poco a Henriette, ¿qué es lo que os impulsa a volver a trabajar de nuevo con el personaje?

D: Cuando dejamos de lado al personaje lo hicimos con la convicción de no tener nada más que contar sobre ella. Años después, una revista francesa para jóvenes (Je Bouquine) nos pidió que realizáramos una colaboración mensual. Estaba dirigida a jóvenes de la edad de Henriette, así que decidimos retomar al personaje otra vez, en vez de crear uno nuevo partiendo de cero. Como los vehículos y objetos que aparecían en la serie eran de un periodo de tiempo indeterminado (entre los 50 y los 80) y queríamos seguir manteniéndola en ese entorno, con unos pequeños cambios, la adaptamos a los 90. Entonces preguntamos a unas jóvenes de su edad acerca de cómo era su vida, sus preocupaciones. La historia trata de una chica joven y nosotros no somos chicas, y ya ni tan siquiera jóvenes, por lo que usamos sus ideas e inquietudes como fuente de inspiración.

T: De 1994 a 1998 hay un periodo de tiempo en el que no publicáis ningún álbum, ¿a qué se debe?

D: Hablamos de todo esto en Diario de un Álbum. Tuvimos muchos problemas con los editores. Problemas de dinero y creativos. No quiero hablar mucho de ello porque creo que todo lo que debe saberse está en Diario de un Álbum. Todo cambió cuando llegó un nuevo editor que modificó la política de Humanoides, Sebastien Gnaedig. Con él nos entendimos muy bien durante un tiempo, hasta que el año pasado abandonó Humanoides. Él fue que llevo a Henriette a Humanoides y quien hizo que volviéramos a dibujar historietas suyas de nuevo. También es el responsable directo de que tres álbumes de Monsieur Jean vieran la luz.

Durante ese tiempo de inactividad en el terreno de la historieta, nunca dejamos de hacer ilustración y publicamos los Carnets de New York y un libro de tirada limitada a 500 ejemplares, Les Montparnos. Nuestros trabajos de ilustración siempre son selectivos. No hacemos una labor de encargo al estilo de tal o cual dibujante, sino que mantenemos el nuestro propio y, si no creemos que podemos realizarlo, no lo aceptamos. Tenemos un buen agente que nos consigue trabajos muy bien pagados y eso nos ayuda mucho.

T: Lo de los Carnets, ¿pretende ser una serie?

D: Sí. Comenzamos con New York en un viaje que hicimos a la ciudad, seguimos con Barcelona y, probablemente, la siguiente sea Lisboa. Para nosotros la imagen, el contar algo a través ella, es parte de lo mismo y, por eso, ponemos tanto interés en los trabajos de ilustración como en las historietas.

T: ¿También habéis diseñado vuestra página web (www.dupuy-berberian.com)?

D: Está dirigida por nosotros, pero es un amigo nuestro, David Rault, quien realiza la parte técnica. Nosotros le decimos lo que queremos y él lo pone.

T: Parece que es algo común a vuestra generación el contar y participar activamente en vuestra página web, ¿no?

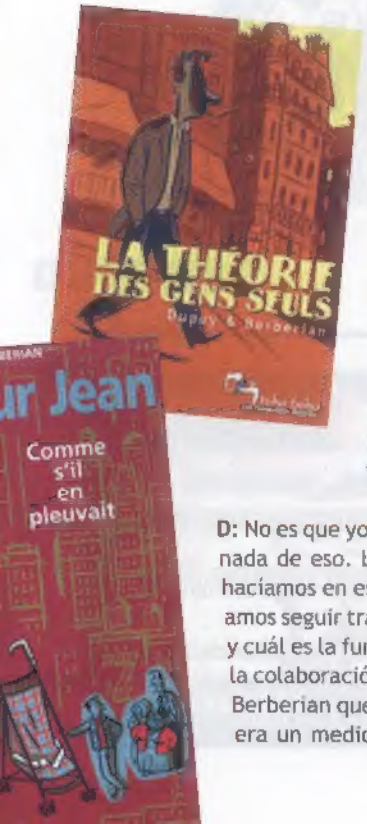
D: Esencialmente queríamos realizar bien un trabajo que, si no elaborábamos nosotros, otro haría peor, con menos calidad grafica y más errores en la información.

T: Desde fuera, da la impresión de que Monsieur Jean es tan cercano a vosotros que, cuando no tenéis nada que aportar desde vuestra propia existencia a la vida de ficción del personaje, éste no puede ser dibujado. ¿Hay algo de cierto en esto?

D: En cierto modo, así es. De todas maneras, el periodo que reflejamos en el Diario de un Álbum, no fue tanto un problema de sequía creativa como un serio conflicto con un editor que no nos dejaba trabajar a gusto.
No podíamos irnos a otra editorial porque no éramos lo suficientemente conocidos como para hacerlo y tampoco podíamos trabajar en esas condiciones, así que decidimos parar y dejar que pasara el tiempo. Teníamos contratos con Humanoides que nos obligaban a publicar con ellos cualquier álbum que quisiéramos hacer con Monsieur Jean. Fue una decisión difícil, pero hicimos lo correcto.

T: Habéis publicado algunas historias por separado, como las que aparecen en Expo 2000 (el catálogo de la más importante convención de cómic independiente de los EE.UU.). ¿Las hicisteis ex profeso o son reediciones de material ya publicado?

D: Son historias inéditas que guardábamos en nuestros cajones, historias de corte autobiográfico y personal que no habían sido hechas para ninguna publicación en especial. Tras el Diario de un Álbum, estuve considerando la posibilidad de hacer mi propio diario, pero pronto abandoné la idea al darme cuenta de que mi vida no da para una serie de ese tipo.



T: En El Diario de un Álbum, Berberian usa un estilo narrativo más fácil de seguir pero menos profundo que el tuyo.

D: No es que yo sea más profundo ni nada de eso. La pregunta que nos hacíamos en esa época era si debíamos seguir trabajando juntos o no y cuál es la función de cada uno en la colaboración.
Berberian quería saber si el cómic era un medio válido para contar historias adultas. Él siempre ha sido un aficionado al cómic, a todo tipo de cómic, pero no sabía si le permitiría contar sus historias.
Mi problema en esa época era mi relación con Berberian y si uno u otro era más importante en su contribución a la obra. Traté de introducir mis problemas personales y exorcizarlos de algún modo al exponerlos al lector; por ello, en el tercer álbum, Monsieur Jean se cuestiona sobre temas como el envejecimiento.
Fue duro contar determinadas cosas en Diario de un Álbum y tuve que pedir permiso a mi mujer antes de incluir fragmentos privados de mi vida y reflexiones que podrían molestarla. Ella me dijo que adelante, y fue publicado. El Diario de un Álbum no fue hecho para ver la luz. Si finalmente no lo hacía, no pasaba nada, pues ya había cumplido su función por el mero hecho de haber sido realizado.
En su momento creí que con él había exorcizado todos mis monstruos particulares, pero hoy, siete años después, sé que tampoco es exactamente cierto. Con el tiempo he aprendido a aceptarme y no sé si hoy sería capaz de hacer algo así. No sé si sería tan sincero o me expondría tanto. Miro ahora la edición española y se me hace duro enfrentarme de nuevo a la historia, porque refleja una etapa difícil de mi vida.

T: Antes has hablado de la afición de Berberian a los cómic, de la que hace gala en Diario de un Álbum. ¿Qué hay de ti?¿Lees cómic?

D: No muchos. Berberian es el auténtico entusiasta y siempre anda tras autores nuevos. Dirigíamos una colección en Humanoides llamada Tohu Bohu, pero realmente es él quien se preocupa más de ello. Yo también tengo mis gustos y mis opiniones, claro, pero es él quien lo vive realmente. Berberian es Rock&Roll, Batman y la historieta. Yo no he leído superhéroes. Crecí con

Pilote y ahora no leo demasiado. Trabajo en ello y cuando dejo hacerlo, prefiero dedicar mi tiempo a otras cosas.

T: ¿Lees a los autores de Drawn & Quarterly?

D: Hemos publicado a Seth y a Joe Matt porque ningún otro estaba interesado en ello y nos parecía que debían ser editados. Joe Matt es muy divertido, aunque no estoy muy seguro de que gustara conocerlo en persona (risas). Conocimos a Seth y a Chris Oliveros (el editor de Drawn & Quarterly) en un viaje a Washington e hicimos un intercambio de derechos entre nuestro trabajo y el de Seth y Joe Matt. Chester Brown también nos gustaba, pero ya tenía editor en Francia.

T: Respecto a la colección que dirigís, ¿habéis tenido libertad para editar cualquier cosa o había alguien que debía aprobar vuestras decisiones?

D: Bueno, la colección marchó sin problemas hasta que Sebastien Gnaedig dejó la editorial. Luego la cosa se detuvo y no creo que vaya a seguir. Al menos un puñado de nuevos autores franceses y extranjeros han podido ver sus obras publicadas y me siento orgulloso de ello.

T: Para terminar, ¿nos podíais comentar algo sobre vuestros futuros proyectos?

D: Bueno, ya es oficial que dejamos Humanoides y nos vamos a Dupuis. Trataremos de hacer la transición lo más sencilla y cordial posible y, en cuanto tengamos los aspectos legales cerrados, nos pondremos manos a la obra con los siguientes álbumes de Monsieur Jean y Henriette.

T: Suerte en vuestra nueva singladura. Ha sido un placer conversar contigo.

D: Muchas gracias. Un saludo a mis lectores españoles.

MAZINGER

"SIN JUEGOS NO HAY FUTURO"

COMIC
MANGA
FANZINES
ROL
IMPORTACION
JUEGOS DE CARTAS

CINE
LIBROS
WARGAMES
CAMISETAS
MERCHANDISING
BSO ANIME
POSTERS

OURENSE
Calle Progreso,89-91
Galerias Proyflem, Local 10A
CP: 32003
Tlf: 988 250659

A CORUÑA
Calle Barcelona, 93B
CP:15010
Tlf: 981 277093

VIGO
Calle Torrecedeira, 9
CP 36202
Tlf: 986 441684

OVIEDO
Calle Silla del Rey
5-Bajo
CP 33013
Tlf: 985 255449

¡Venta por correo a toda España!

www.mazingerworld.com

e-mail: thanquol@arrakis.es

PIDE NUESTRO FANZINE DE COMIC Y ROL: INSOMNIA

Noticias

MARVEL

Jim Shooter vuelve a Marvel. De momento se encargará de una miniserie de Korvak, pero amenaza con una tercera parte de sus populares Secret Wars.

Guy Davis y Bill Rosemann preparan una miniserie de cuatro numeros titulada Deadline y protagonizada por Kat Farrell, una periodista del Daily Bugle.

Greg Rucka prepara una miniserie de cuatro numeros de Spiderman. Se titulará Yith y su dibujante es Scott Sava. Hay varios proyectos especiales relacionados con el "trepamuros" que aparecerán coincidiendo con el esperado estreno de su pelicula, como son la adaptación al comic a cargo de Alan Davis y Stan Lee o un numero especial guionizado por Bendis y dibujado por un equipo sorpresa de lujo.

The Thing & She-Hulk: The Long Night es el titulo de un especial de 48 paginas realizado por Todd Dezago, Brian Hitch e Ivan Reiss que Marvel esta ultimando en estos dias. La noticia no tendria mayor relevancia si no fuera por que el proyecto fue iniciado en 1998 y archivado tras la partida de Hitch a Stormwatch, siendo resucitado ahora ante el gran exito que parece haber cosechado The Ultimates.

El proyecto de pelicula del Motorista Fantasma ha sido aplazado por el abandono del proyecto de Nicholas Cage. La buena noticia es que Norrington se ha puesto manos a la obra con su siguiente proyecto, nada más y nada menos que la adaptación fílmica de La Liga de los Caballeros Extraordinarios. Salimos ganando con el cambio, ¿no?

Ya han sido puestas las fechas de estreno de X-MEN 2 y Hulk. La mala noticia es que hasta el 2003 no veremos ninguna de las dos

DC

Relevos en DC: Brian Azzarello deja Hellblazer y en su lugar

entra Mike Carey. Por su parte, Jay Faerber abandona los Titanes y Tom Peyer asume su puesto

Gotham Central será el título final de la serie regular centrada en la policía de Gotham. Escriben Brubaker y Rucka, y dibuja Michael Lark

Parece que Robert Weinberg y Brett Booth preparan una miniserie para Wildstorm. ¿Tendrá algo que ver con los últimos desencuentros habidos entre Marvel y el escritor?

Deadman tendrá serie de imagen real al estilo Witchblade. Nos alegramos por Beroy, su dibujante regular.

INDEPENDIENTES

Dark Horse prepara una miniserie de cuatro episodios titulada Lone Wolf and Cub 2100 y que pretende recuperar el espíritu de dicha serie y trasladarlo a una ambientación futurista; todo ello con el visto bueno de Koike, su creador original. A ver quien es el listo que les dice que eso ya lo había hecho Miller hace ya unos añitos y lo llamo Ronin.

Dreamweave, la editorial de Pat Lee que se acaba de independizar de Image, se ha apuntado un tanto al adquirir los derechos de los Transformers. Mientras tanto, Titan sigue viento en popa con sus reediciones de la serie clásica de Marvel. ¿Alguien por aquí se anima con una serie de los Airgamboys?

Dan de Carlo ha muerto. El dibujante de Archie durante largos años y creador de Josie and the Pussycats, murió a mediados de diciembre de un ataque al corazón

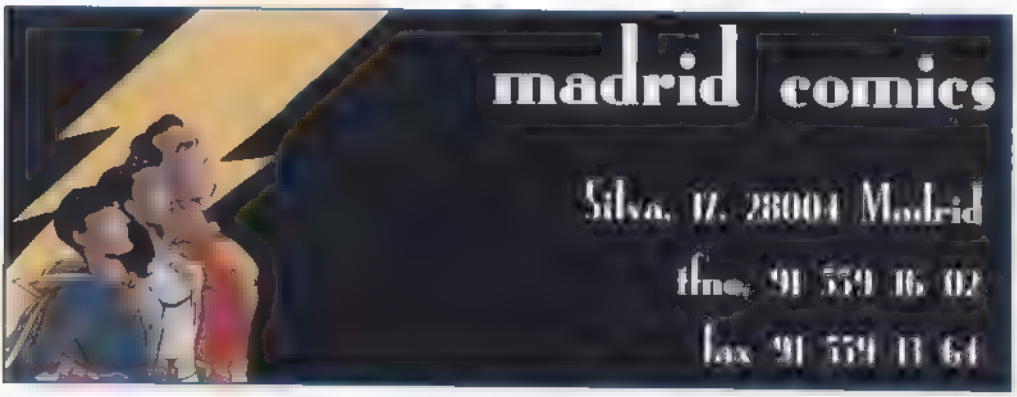
The way of the Rat es el título de la nueva serie de Crossgen que realizarán Chuck Dixon y Jeff Johnson

Mike Allred y Oni Press coeditarán It Girl y será guionizado por Allred y dibujado por Chynna Clugston Major.

Warren Ellis anuncia nuevo proyecto con Avatar Press... pero el tan solo escribirá la cuarta parte del mismo. El resto irá dedicado a presentar a nuevos escritores a los que la rutilante estrella apadrinara.

Mike Mignola prepara una nueva miniserie de dos números de Hellboy, titulada The Third Wish y en la que se encontrará con una sirena.

Jimmy Corrigan, de Chris Ware, ha ganado el prestigioso premio literario de The Guardian First Book Award en dura liza con obras literarias "puras" (aun no



está claro si debemos alegrarnos o no de ser asimilados como un subgenero literario, pero bueno...).

El Dia de. Tebeo Gratis será el 4 de mayo. Que nadie se alegre demasiado: estamos en "Noticias JSA", es decir, aquí nada de nada

ESPAÑA

'Esquitx' revista infantil que alterna reportajes e historietas de autores nacionales (como Alex Fito) que se publica en mallorquín y se distribuye en Baleares, ha ganado el premio de la Asociación de Publicaciones Periodicas en Catalán (APPEC), dotado con 300 000 pesetas.

Del 17 al 21 de diciembre tuvieron lugar las Jornadas de Cómic en Pontevedra. Se realizaron exposiciones de originales de las publicaciones BD Banda, HMMM!, de editorial Polaquia, y las editadas por el Consello da Cultura, así como talleres de iniciación al comic y diversos ciclos de conferencias.

Las Jornadas de Narrativa Gráfica de Jérez, que se celebraran del 22 al 24 de febrero, ya tienen su primera lista de invitados Rafael Marín, Carlos Pacheco, Jesus Merino, Manuel Barrero y Juan Antonio Torres.

El semanario cantabro La Realidad ha sido clausurado por obra y gracia de la ejecucion de una condena por injurias a un politico del partido gobernante. Podriamos hablar de tardofranquismo o de simple caciquismo, pero, como no nos gusta hablar de estas cosas, simplemente lamentaremos la desaparicion de un medio que hablaba con regularidad sobre comic.

Por su parte, Kano está realizando una historia de complemento para Imagine Stan Lee creating... Shazam!

Juan Román Cano prepara un album para Soleil titulado Les Légions De Fer, junto con el guionista galo Frederic Bremeur.

Ángel Unzueta también prepara un album frances con color 3D (visitad www.angelunzueta.com para ver imagenes del mismo).

Otro autor que trabaja silenciosa pero incansablemente es Jan. Su próximo álbum se titulara El buque y aqui tenéis un página

de muestra:
www.ctv.es/USERS/xjan/ahora.htm

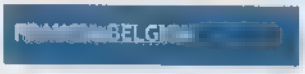
El veterano semanario de humor El Jueves va camino de su 25 aniversario y ya han comenzado los actos de celebración de tan magno evento con concursos y sorteos de todo tipo

Del 6 de diciembre al 15 de enero del 2002, se pudo visitar en Barcelona la exposición colectiva de originales de humor gráfico "Estoc d'humor". Los originales estaban a la venta y habrá que estar atento a futuras ediciones para conseguir originales de gente como Agreda, Vergara, Fontdevila, Forges y un largo etcétera.

Una nueva e interesante página web sobre la historieta está a vuestra disposición desde el mes pasado www.tebeosfera.com (boletín electrónico aperiódico informativo del sitio web sobre historieta y humor gráfico).

Jordi Llobet del Servei de Biblioteques (Portaferrissa 1, 08002 Barcelona) nos remite una interesante bibliografía seleccionada por él y sus compañeros, y que podría servir de apoyo a encargados de bibliotecas interesados en el tema. No podemos reproducir la lista, pero si os ponéis en contacto con nosotros, os la remitiremos gustosos.

Una de editoriales:
Entre los planes de la línea Excelsior para el 2002, figura la serie La Tumba de Drácula, que sería editada en el popular formato Biblioteca Marvel.



¡Increíble, pero cierto!. Roseline Brien, una perfecta desconocida canadiense, se ha lanzado a una auténtica cruzada contra la biblioteca municipal de la ciudad de Hull (Canadá) aduciendo que muestran obras de Hermann, Van Hamme, Gotlib y varias decenas de autores, que, según ella, son pornográficas y danan la imagen de la mujer. Es más, con el apoyo de cierta parte de la prensa, ha conseguido que dichas obras (180 cómics en total) sean retiradas de las baldas de dicha biblioteca. Y eso que Canadá es un país avanzado en teoría...

Acaba de aparecer el décimo album del pequeño Spirou: "Tu comprendras quand tu seras grand" ("Lo entenderás cuando seas mayor"), realizado por el equipo habitual (Tome y Janry) y

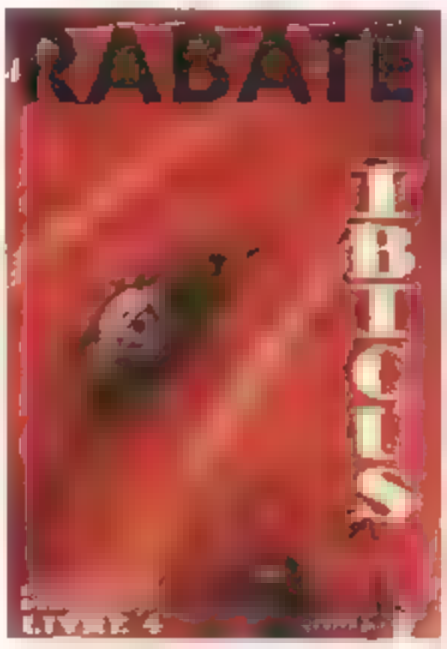
Haz caso a tus amigos
normasabadell.com
Norma Comics Sabadell
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
Tel. y fax: 93 745 12 52
info@normasabadell.com

KRYPTON
Tel/Fax:
963 956 585
Todo en cómic
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC
Merchandising
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC
MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA

con la habitual visión tierna y corrosiva (aunque parezca una paradoja) de la infancia.

Hablando de Spirou (la revista y no el personaje) destacan sus dos últimas iniciativas. Por una parte, el último número del año 2001 era un calendario, con 52 páginas elaboradas por otros tantos autores. Por otra parte, para celebrar la entrada del euro, el primer ejemplar de este año es multilingüe, con todos los diálogos traducidos a alguno de los idiomas de la comunidad europea y cuidadosamente subtitulados

Ha aparecido recientemente el cuarto y último álbum de Ibicus", la magistral adaptación de la obra de A. Tolstoi realizada por Rabate y que Glenat nos está ofreciendo en español. Esperemos impacientes su publicación



Ha aparecido el álbum "L'enquete continue" ("La investigación continua") de Canales y Guarnido, que parece ser una especie de "making of" del exitoso e interesante "Blacksad".

Curiosamente, este mes tampoco salen obras de "La mazmorra" (¡Dios mío!¡Dos meses sin cómics de la "mazmorra"). Eso sí, como (pequeña) compensación, Sfar ha sacado dos álbumes: uno en solitario ("La Bar-Mitsva", primer ejemplar de la nueva serie "Le Chat du Rabbin" ("El gato del rabino") y otro con Blain ("Le demi-chien" -el semiperro-, primero de la nueva serie "Socrates"), ambos en la colección "Poisson Pilote".

Planeta,
Dude,
Ediciones b,
Norma,
Glenat,
editoriales
independientes...

www.planetacomic.com
Tu tienda de cómics en Internet

Somos especialistas en venta por correo. Mas de 10 años de experiencia nos avalan.
Somos los lideres de ventas en la red.
Tenemos la tienda web de comics mas visitada del pais

Tambien disponemos de tienda en:
C/ Castillejos, nº 272, 08025 Barcelona
(Metro Sagrada Familia).
Atendemos pedidos por correo ordinario

...y ademas
Merchandising
Videos
DVD

Todos los cómics a tu alcance

cosmic@bcnred.com
Consultas
Tlno: 93 436 3037

TRAMA

artículo

Dupuy & Berberian

diario de un diario

Con una larga carrera a sus espaldas DUPUY y BERBERIAN son dos autores de trazo clásico, de diálogo brillante, planificada puesta en escena y guiones redondos que, incomprensiblemente y a pesar de su éxito en Francia, no reciben la atención que se merecen por aquí. Historias tan inteligentes, divertidas, sutiles, personajes y situaciones tan cotidianas y reconocibles... Que con este artículo, a pesar de que nos hemos esforzado, no estamos seguros de haberles hecho justicia...

Hola!
Somos Félix Pascual y Gorka Omaetxebarría amigos y residentes en Bilbao
FÉLIX
Y
GORKA
DUPUY & BERBERIAN
Supongo que habreís empezado leyendo las líneas de ahí arriba
y sabreís que el artículo se centra en DUPUY y BERBERIAN
Dos autores que acostumbran a materializar sus álbumes de un modo curioso pero de eficacia más que probada
Como ellos mismos dicen, dibujan y escriben "a cuatro manos"
Igual que nosotros...
Bueeno, yo sólo escribo, pero ayudo en lo que puedo con lo demás
Sí, seguro...

TRAMA

En este número la entre+ visto Repasa su obRa cRono+ lógicamente

Aquí al lado teneis un pequeño esquema

10

ALLÍ

AQUÍ

Faltan poR citaR más de 10 álbumes... En total una pRoducción más que consideRable

AQUÍ

ALLÍ

Y eso sin contaR otRos medios

FRente a la tRiste Realidad de nuestRo meR+ cado, aunque in+ cluyamos un libRo de ilustRaciones que publicó EDELVIVES en ALA DELTA

En defini+ tiva dos autoRES que no sólo dominan este medio...

Igual que nosotRos...

¿Sabes que no hacemos más que Romper el Ritmo con estas pausas?

Ellos también lo hacen...

Todo con un lenguaje muy simbólico pero que no resulte pedante

Al estilo de Mc Cloud, o mejor aún, como en la ciudad de cristal

Y podríamos contarlo como hacen ellos en DIARIO de un ÁLBUM

forma de historieta y dibujándonos a nosotros mismos...

Este álbum es una verdadera joya. Trazo desnudo, suelto y expontáneo. En él se ve lo que aporta cada uno por separado

Fuera el color, nada de adornos innecesarios

MMM... nosotros deberíamos hacer lo mismo para esta parte del artículo

En DIARIO de un ÁLBUM, BERBERIAN es un perfecto malabarista. Mantiene nuestra atención y hace que parezca sencillo que ningún plato se estrelle contra el suelo

Narra con un equilibrio y naturalidad asombrosos. Transmite alegría y vitalidad. Sus anecdotas, a simple vista despreocupadas, son en el fondo de un acabado perfeccionista

Da la impresión de que el tebeo se va dibujando mientras lo vas leyendo...

Dupuy en cambio se encuentra perdido en la depresión de los 30, la misma que su compañero ha superado hace tiempo

...

Su dibujo es más elaborado y lo utiliza en una historia más intimista, brutalmente sincera

En cualquier caso al juntar las historias, encajan como engranajes perfectamente sincronizados...

"Lo que queda es un océano"...

... nos zambullimos en él

Esto no es lo que habíamos planeado

Nunca apuntamos lo que decimos por teléfono

y luego se nos van las ideas

Habrá que hablar de sus influencias

„de Chaland, la UPA„

„ Paul Auster, el cine, la pintura„

Y hablar del Señor Jean, el Señor Jean y la Relación con los autores

En las viñetas del Señor Jean se Respira libertad

transmiten serenidad

Están Repletas de las pequeñas contRAdicciones decepciones y alegRías de la vida diaRia

Mi vida es un REflejo de la de DUPUY & BERBERIAN

los amigos, los amoRES perdidos, las cRisis emocionales

Mis cRisis son las de ellos, sus miedos, sueños e ilusiones„

¿Has leído "LA MESA de ÉBANO"?

Los personajes están tratados con ternura, tienen emociones que afectan al paisaje„ (¿o es al Revés?)

No sé„

ATCHISS!!

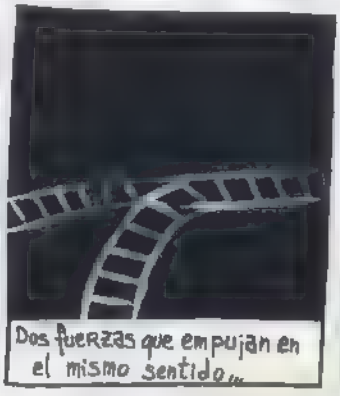
En este álbum se explica la génesis del 3er volumen de Jean

Recibió el ALPH-ART en ANGOULEMA allá por el 99

"...y es clave para entender el trabajo de los dos autores y el porqué de sus asombrosos resultados

DUPUY y BERBERIAN son dos personalidades diferentes pero complementarias

Dos flujos en la misma dirección



Dos fuerzas que empujan en el mismo sentido...

...para alcanzar una meta común

Los aficionados al cómic siempre hemos tenido que justificar nuestras lecturas

No importa la impresión que causemos o lo raros que parezcamos

Autores como estos hacen que la historieta sea un arte con mayúsculas

...y un medio que nos permite soñar, por el que sentirse orgulloso

ENERO 2002

GORKA UND FÉLIX

imágenes

COMICS

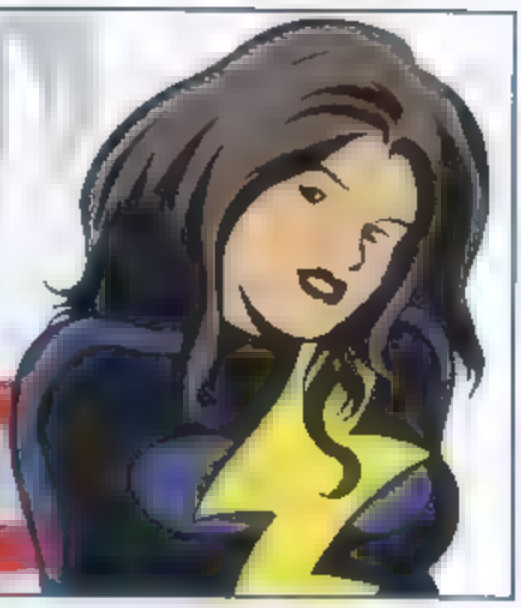
El mayor stock de comics, nacionales y de importación

C/ Poeta [illegible] - Tel.: 96 352 86 70 - (46007) Valencia

SHOP

Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²

C/ [illegible] - Tel.: 96 374 39 26 - (46004) Valencia



GOTHAM

cómics

Lo que quieras en...

Cómic, material USA, merchandising...

¿Buscas cómics atrasados USA?

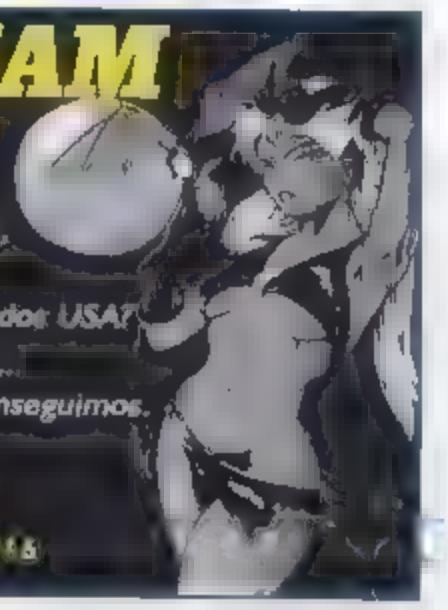
Dinos lo que quieres...

...y te lo conseguimos.

C / Ruzafa, 56

46006 Valencia

Tel.: 963 [illegible]



COMIX CITY

(ALICANTE)

Comic USA, MANGA, EUROPEO...

Gran Stock material atrasado descatalogado. Figuras, Videos, Videojuegos, Rol, etc...

POR NUESTRA TIENDA HAN PASADO:

Luis Royo, Angel Carlos Pacheco, Torres, M. Angel Martín, [illegible] Fernandez...

C/ Pascual Pérez, 26 - bajo

Tfn. y Fax: 965 21 29 33

E-mail: comicity@terra.es

ALICANTE 03001

15 AÑOS A TU SERVICIO

22 Comics

C/ Hortes, 11

17001 Girona

lib22@gn.es

la número 1 de Girona

972 411 587

Plaza Nueva Cómics

compra-venta

LIBROS

Circulo de lectores, Grijalbo, Plaza y Janes, Ediciones B, Aguilar.

COMICS

Mangas y Tebeos, Forum, Norma, Zinco, Glenat, Toutain, Vertice, Tebeos antiguo, Libros de ilustración, Trading Cards.

Delante de Calzados Otazua en la Plaza Nueva de Bilbao

Todos los Domingos del año

Móvil: 656 740 042

markoni@telefonica.es

NEWTON

RIERA ALTA, 8. 08011 BARCELONA

VENTA POR CORREO

NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO

TEL 93 329 34 66 / FAX 93 443 11 63

Previews

DARK HORSE COMICS

ART OF COMIC-BOOK INKING-VOL. 2 TP

Tras el exito obtenido por el primer volumen (aqui editado por La Factoria), Gary Martin nos ofrece otra entrega de su libro sobre cómo entintar.

64 paginas por 15 dólares.

THE RING OF THE NIBELUNG VOLUME 1: THE RHINEGOLD & THE VALKYRIE

Primer volumen recopilatorio de la adaptación de P. C. Russell de El Anillo de los Nibelungos

200 paginas por 22 dólares

DC

BATMAN/DEATHBLOW: AFTER THE FIRE

Azzarello y Lee Bermejo nos presentan un peculiar crossover entre el difunto Deathblow y Batman

48 paginas por 6 dolares.

BATMAN/HUNTRESS: CRY FOR BLOOD

Rucka y Burchett son la mejor pareja creativa que ha pasado por Batman desde hace muchos años. Descubrelo en esta miniserie que ahora es recopilada en un solo tomo.

144 páginas por 13 dólares

BATMAN: NINE LIVES HC

Dean Motter y Michael Lark, los responsables de joyas como Terminal City, nos ofrecen esta novela grafica en tapa dura.

128 páginas por 25 dólares.

DOOM PATROL ARCHIVES VOL.1

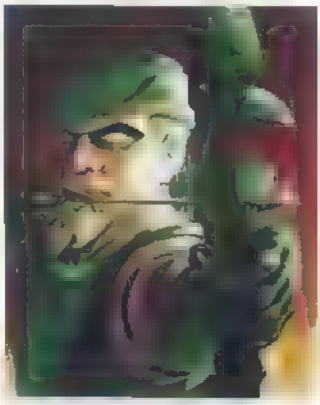
Tomo recopilatorio de las primeras aventuras de este grupo de heroes marginales. Drake, Haney y Premiani no son Grant Morrison, pero merecen que le eches un vistazo.

224 páginas por 50 dólares.

GREEN ARROW: QUIVER HC

La exitosa historia del retorno de Oliver Queen, escrita por Kevin Smith y dibujada por Phil Hester, es recopilada en un lujoso tomo.

232 páginas por 25 dólares.



THE FLASH: BLOOD WILL RUN

La aclamada etapa de Johns y Kollins al frente de Flash comienza a ser recopilada en tomos.

192 paginas por 18 dolares.

HAWKMAN

El pajaro más popular de DC vuelve de la mano de Robinson, Johns y Rags Morales. ¿Conseguirá levantar vuelo esta vez? Al menos va bien equipado...

32 páginas por 2.5 dólares.

JUST IMAGINE STAN LEE WITH GARY FRANK CREATING SHAZAM!

Stan Lee nos presenta otra entrega de su peculiar revisión de los personajes DC. En el complemento, bonita historia dibujada por Kano (ver noticias).

48 páginas por 6 dólares.

TOP TEN BOOK TWO HC

Para los mas sibaritas, llega la recopilacion en tapa dura de los numeros 6 al 12 de la estupenda serie de Moore, Ha y Cannon

144 páginas por 25 dólares.

KING DAVID SC

Si solo te puedes comprar un tebeo este mes, es este. Escrito y dibujado por Kyle Baker, esta novela gráfica nos ofrece una hilarante e irreverente lectura de uno de los capitulos más populares de la Biblia.

160 páginas por 20 dólares.

SWAMP THING: EARTH TO EARTH

DC sigue recopilando la serie de Alan Moore. Si eres paciente, este tomo puede que salga aqui dentro de tres anos en blanco y negro

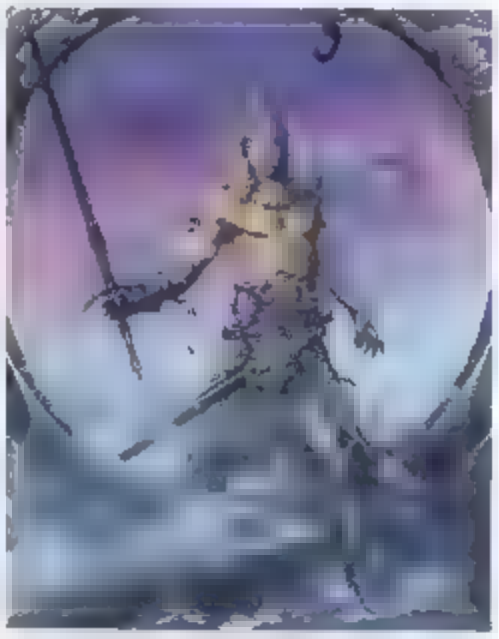
160 páginas por 18 dólares.

IMAGE

THE ART OF JAY ANACLETO

Prestigio en el que se explica paso a paso como el autor realiza sus impresionantes dibujos.

48 páginas por 6 dolares.



DAWN : THE RETURN OF THE GODDESS TPB

Joseph Michael Linsner es un ilustrador que goza de una inusitada popularidad en los Estados Unidos. Descubre por qué... si te atreves.

144 páginas por 13 dólares (40 si es en tapa dura, firmada y numerada).

NOWHERESVILLE

Mark Ricketts, ilustre desconocido para el aficionado medio, nos ofrece este tomo en blanco y negro ambientado en los 50 Tiene muy buena pinta... ¿alguien se anima?

192 páginas por 15 dólares.

MARVEL

BLADE

Christopher Hinz y Steve Pugh son los encargados de esta nueva serie que trata de rentabilizar el previsible éxito de Blade 2. ¿Lo conseguirá?

32 páginas por 3 dólares.

MUTANT X

Otra adaptación al canto. Esta vez se trata de la serie de televisión del mismo título. David Tischman, Lee Ferguson e Ignacio Calero son sus responsables.

48 páginas por 3.5 dólares.

MARVEL KNIGHTS

Tras el relativo fracaso de su anterior colección, renace de sus cenizas con un nuevo y desconocido equipo creativo: John Figueroa y Alberto Ponticelli.

32 páginas por 3 dólares.

PARADISE X

Alex Ross, Jim Krueger y Dough Braithwaite nos ofrecen la última maxiserie de su particular futuro del Universo Marvel.

32 páginas por 3.5 dólares.

AVENGERS ICONS. TIGRA

La miniserie de la felina mas salvaje del Universo Marvel no será comprada por la calidad de los guiones de Christina Z, sino por los espectaculares dibujos del renovado Mike Deodato. Mau ..idos asegurados.

32 páginas por 3 dólares.

THE THING & SHE HULK: THE LONG NIGHT

Todd Dezago y Brian Hitch comenzaron este especial hace tres años y ahora lo finaliza Ivan Reiss. ¿Tendrá algo que ver e exito de The Ultimates?

48 páginas por 3 dólares.

INDEPENDIENTES

ROSE SC
(Cartoon books)

Por fin se recopila en tapa blanda este bonito cuento de aventuras obra de Jeff Smith y Charles Vess. No salen los bones, ni falta que hace.

32 páginas por 3 dólares.

THE PATH
(Crossgen)

Nueva serie de la incansable escudería de Tampa. Por Ron Marz y Bart Sears.

32 páginas por 3 dólares.

KANE: UNTOUCHABLE RICO COSTAS
(Dancing Elephant Press)

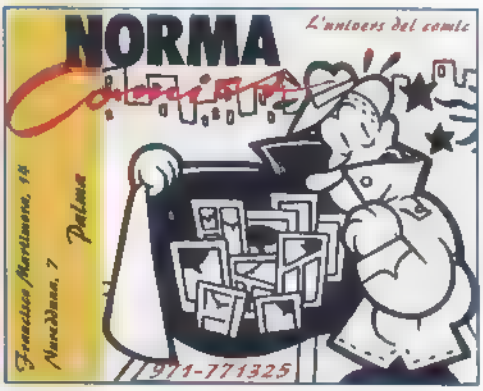
Paul Grist sigue adelante con sus tomos recopilatorios de la serie peor tratada por Planeta en muchos años.

100 páginas por 13 dólares.

STRAY BULLETS VOL 6 TP
(El Capitán)

Sigue la recopilación en tomos de la serie escrita y dibujada por David Lapalm.

132 páginas por 15 dólares.



THE COMICS JOURNAL 242
(Fantagraphics)

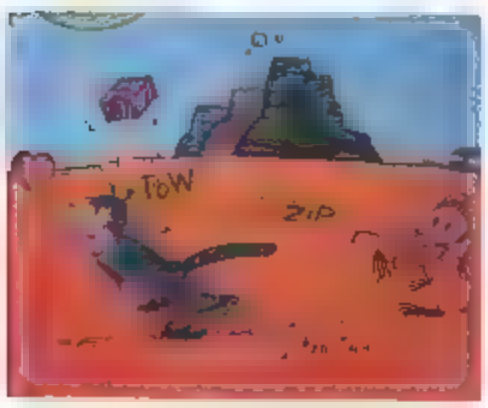
Los amantes del mejor cómic clásico norteamericano tienen una cita obligada con esta revista, ya que incluye una entrevista de Gil Kane a Noel Sickles, el padre (artístico) de Canniff y cía

120 páginas por 6 dólares.

KRAZY & IGNATZ KOMPLETE KAT KOMICS 1925-26
(Fantagraphics)

Un clásico que no debe faltar en tu biblioteca. Imprescindible.

120 páginas por 15 dólares.



QUEEN & COUNTRY VOL 1
(Oni Press)

Rucka es un valor seguro. Si te perdiste la serie en su día, es el momento de recuperarla.

120 páginas por 12 dólares (25 en tapa dura).

SKIZZ GN
(Titan Books)

Un trabajo primerizo de Alan Moore que los fieles lectores de Trama ya conocerán gracias al artículo de Norman Fernández en el número ocho.

104 páginas por 17 dólares

MARSHAL LAW FEAR AND LOATHING GN
(Titan Books)

La popular creación de Mills y O'Neil vuelve a estar disponible para disfrute de sus muchos seguidores

192 páginas por 25 dólares.

EYES OF LIGHT FANTASY DRAWINGS FRANK BRUNNER HC
(Vanguard)

En la línea de los libros dedicados a las grandes figuras del comic americano, le llega ahora el turno a Frank Brunner, cuya legendaria etapa en el Dr. Extraño será reeditada en breve por Marvel.

112 páginas por 27 dólares.

COMPLETE LIFE AND TIMES OF THE SHMOO TP

Los Shmoo son, sin duda, parte del mejor legado que Al Capp dejó en su extraordinaria tira de prensa Lil' Abner. Ahora tenemos la oportunidad de conocer a estas fantásticas criaturas, obra de un genio de la sátira

202 páginas por 27 dólares.

GIL KANE ART AND INTERVIEWS TP

El legendario autor americano recibe un merecido homenaje en este completo libro, fundamental para valorar su gran contribución al medio.

200 páginas por 28 dólares

ART OF STAR WARS EPISODE 2 HC

El Episodio 2 se acerca y comienza a funcionar esa implacable maquina de hacer dinero que son los objetos de coleccionista.

224 páginas por 35 dólares.

Authority

LA REVOLUCIÓN ABORTADA

Hace más de un año todos saludamos con impaciencia la publicación de la que, según las noticias que llegaban de América, era lo mejor y último en el trilladísimo campo de los superhéroes. Tras cerca de veinte números publicados en nuestro país, hagamos balance.

Raul Sastre

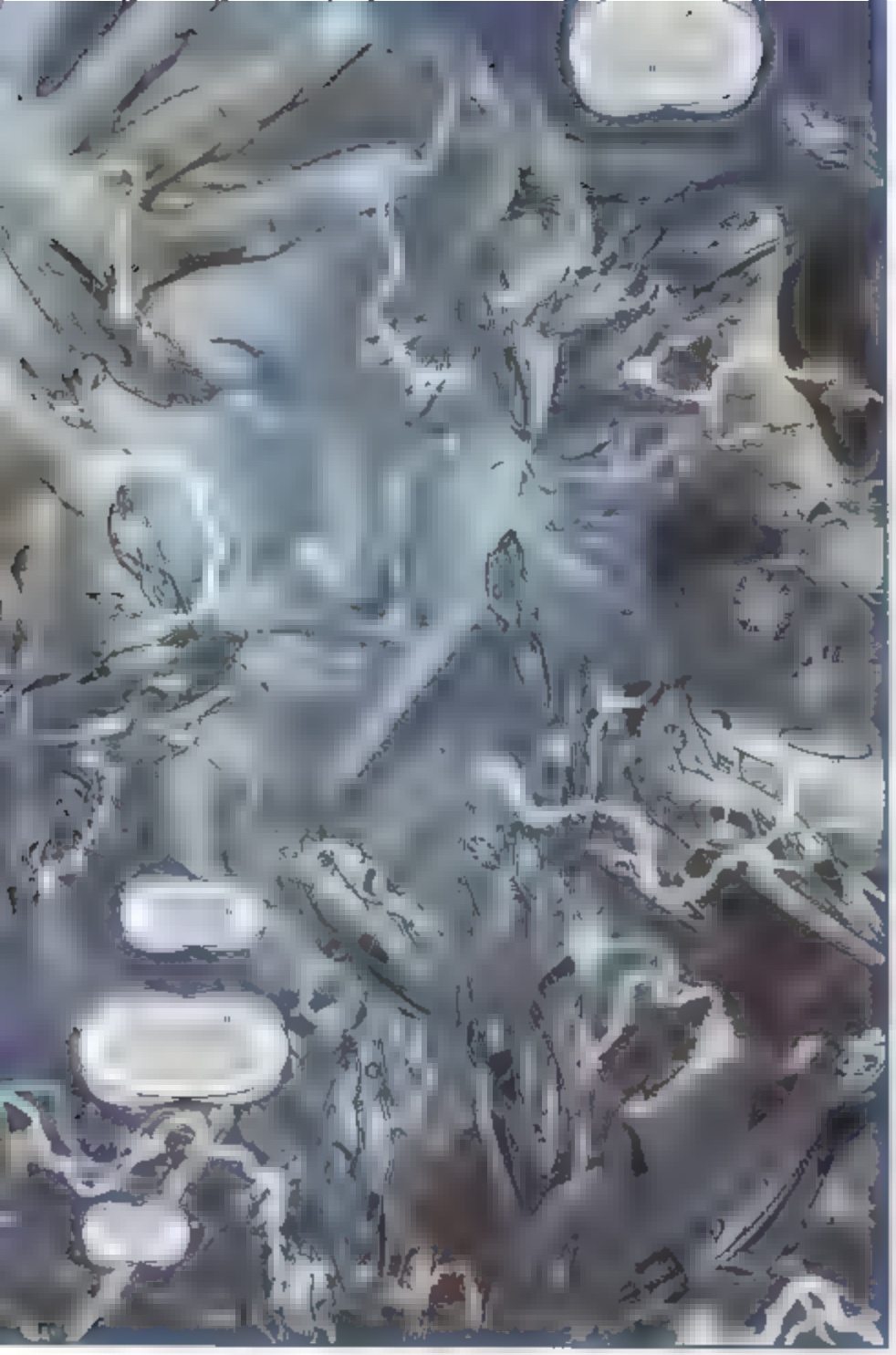
LOS ANTECEDENTES

Si bien es cierto que esta forma de hacer cómic había comenzado a gestarse ya en La Liga de la Justicia de Grant Morrison, que aquí vimos en parte gracias a la edición de VID, la eclosión de este estilo llegaría con Warren Ellis y Brian Hitch en Authority.

Ellis y Hitch ya habían colaborado en Stormwatch, serie que fue cancelada para reconvertirse en Authority, en donde Ellis daba a la serie un tratamiento en la línea de la oscuridad y violencia, (el grim and gritty como dicen los yanquis), tan de moda en los 90, pero con mayores dosis de casquería, tacos y un cierto toque de mala leche. En esta colección ya estaban bastantes de las características que Ellis llevaría al extremo en Authority: la influencia de la ciencia ficción (pero de la actual, -los cómic siempre habían tenido esta influencia, aunque siguen anclados en la de los años 60 y 70, a pesar de que hoy en día tenemos el cyberpunk, la "nanotecnología", las teorías cuánticas y de las "supercuerdas", por poner unos ejemplos de especulación científica moderna-) o las manipulaciones que conlleva el ejercicio abusivo e interesado del poder, las escenas gore y el humor negro.

LA ESTÉTICA DE SUPERPRODUCCIÓN

En Authority, Ellis olvida el contenido de sus guiones para reducirlo al mínimo. Las reflexiones sobre el poder, la caracterización de personajes o sus motivaciones pasan a segundo plano o simplemente desaparecen. Así, el primer número, presenta a viejos personajes de Stormwatch formando Authority, pero sin explicar cómo se han



terreno de los superhéroes salvo, quizas, por el magnifico trabajo del dibujante Bryan Hitch y de la colorista Laura Depuy, los auténticos artifices del atractivo del cómic, que plantean una estética novedosa, con una particular forma de componer la página y con un tratamiento del color informático del que, esperemos, otros aprendan. Realmente, muchas veces me he sorprendido, al repasar estos tebeos, mirando unicamente los dibujos y saltándome todos los bocadillos.

Probablemente, sin Hitch y Depuy, hubiera sido un cómic más del montón, porque sin una estética grandilocuente y épica como la que ambos practican con gran maestria, las historias quedan excesivamente cojas. Sería como ver la Momia, o cualquier otra superproducción que se os ocurra, con efectos especiales de tercera división

LA HISTORIA SECRETA

Tras la publicación de los doce números de Ellis-Hitch- Depuy, Planeta publicó, dentro de The Authority, la miniserie de cinco números Jenny Sparks: la Historia Secreta de Authority.

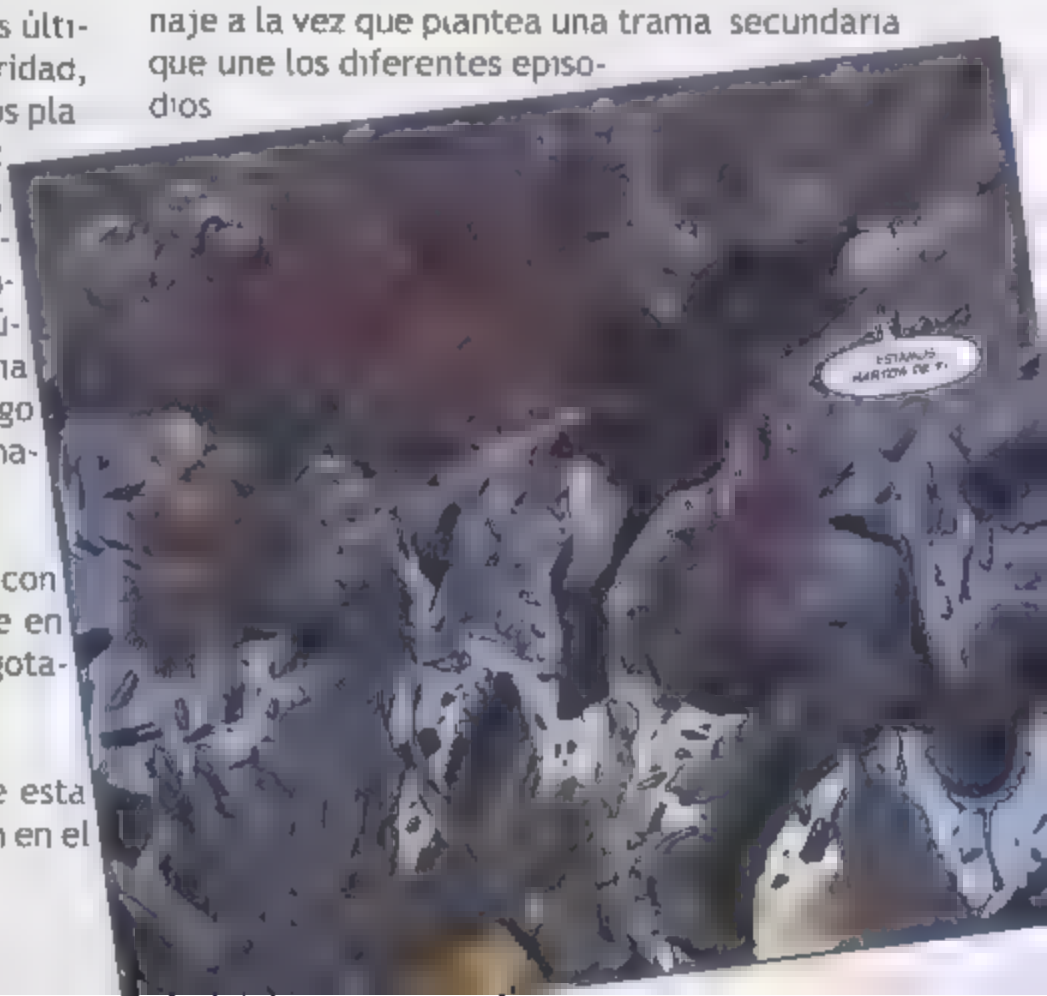
Mark Millar recibe la patata caliente de rellenar los huecos que habia dejado Ellis, es decir, definir a los personajes, dotarles de una personalidad y un origen, y hacer un todo coherente. A pesar de alguna que otra contradicción con algún punto que Ellis habia establecido, Millar sale airoso del entuerto. Escribe una historia autoconclusiva por número, en la que define a un personaje a la vez que plantea una trama secundaria que une los diferentes episodios

reunido, e incluso presentando a algún miembro nuevo sin revelar quién es ni por qué esta ahi, solo sabemos que están juntos para defender al planeta

Sobre todo, Ellis se dedica a copiar el estilo de las grandes producciones de Hollywood de los últimos tiempos, es decir, mucha espectacularidad, desarrollo nulo de personajes y argumentos planos. Tenemos una amenaza, cada vez mayor de saga en saga (o de parte en parte, si fuera una película), pero en la que se calcan los planteamientos y esquemas de la anterior. Como consecuencia, en los doce números, Ellis nos vende tres veces la misma historia: gran amenaza para el planeta, algo cae del cielo, pelea y gran batalla final machacando al malo de turno.

El problema es que quedarse únicamente con esta fórmula no lleva ningún lado, ya que en solo doce numeros ya dan muestras de agotamiento.

En conclusion, un mero divertimento que esta bastante lejos de ser un punto de inflexión en el



Authority por MacCrea

para dar continuidad a la miniserie. Además, introduce un montón de ideas interesantes (como esa reserva de superhéroes que tienen los EE.UU. para enfrentarse a amenazas o el efecto que Jenny Sparks tiene sobre las personas por el hecho de ser la encarnación del espíritu del siglo XX).

Sin embargo, mientras la parte de guión mejora, añadiendo al mero entretenimiento mucha imaginación y un pasado coherente y definitorio de los personajes, el lastre es, en este caso, el dibujo, y no porque Mac Crea sea un mal dibujante, (su excelente trabajo en Hitman muestra sus virtudes), sino porque no es el encargo más adecuado para sus características. Donde Hitch aportaba espectacularidad, MacCrea se muestra ineficaz, quedando algunas escenas ciertamente desangeladas y dejando al lector con una pregunta en la cabeza: ¿y si Hitch hubiera dibujado esto?

LA REVOLUCION

Llega el turno de la siguiente tanda de doce episodios, con Millar encargado de los guiones y Frank Quietly del dibujo. Aquí es donde la serie toma una curva ascendente imparable. La fórmula seguida es la implantada por Ellis, a la que Millar da una nueva vuelta de tuerca.

Los personajes se convierten en celebridades, apareciendo continuamente en prensa y televisión, los poderes fácticos comienzan a empezar a sentirse molestos con las actuaciones del grupo, la relación homosexual entre Apolo y Midnighter se hace más explícita, las motivaciones de los personajes son claras y definidas. Authority comienza a involucrarse en problemas más terrenales: ya no sólo salvarán al mundo de las grandes amenazas, sino que si ven a un dictador masacrando a un pueblo, intervendrán; de esta manera, la nave de Authority pasa a convertirse en lugar de asilo para los desplazados por las guerras o el hambre, en donde los personajes viven en una especie de orgía permanente en sus ratos de ocio, en una suerte de llevar al límite ese síndrome de quien vive en constante contacto con la muerte (por ejemplo, los soldados), que tiende a divertirse de la forma más desaforada e intensa posible.

Además, Millar incluye un cierto subtexto político, incluyendo pullas a los políticos de los EE.UU. o centrando las motivaciones de cierto villano en evitar el caos mundial que prevé al no existir una fuerza que se oponga al sistema capitalista.

Por otro lado, siguen las escenas espectaculares y el gore, como, por ejemplo, esa pelea entre

El regreso de comedi ante

Authority con un grupo paramilitar sospechosamente parecido a los Vengadores: impagable por lo burra y bien hecha que está. Todo ello, con más dosis de humor e ironía que en la etapa de Ellis, lo que ayuda bastante al tono general de la serie.

Además el dibujo de Quietly, mas sucio y personal que el de Hitch, consigue ser tan espectacular como el de este, pero dándole una forma de narrar totalmente distinta y un cierto tono caricaturesco en ocasiones (claro ejemplo es la figura del villano Jacob Knigstein)

Lo mas destacable es que las ideas se vuelven locas e imaginativas como hacía años, muchos años que no veíamos en un comic de superhéroes: una cárcel construida a millones de años en el pasado en la que se encierra a los villanos superpoderosos, o una eva

cuación total de la población de la tierra a mundos paralelos para evitar que el propio planeta asesine a la humanidad.

En resumen, mucha imaginación, divertimento y una visión nueva de cómo hacer las cosas, entretenida, irreverente y genial. Lástima que esta revolución se haya visto abortada por lo de siempre: la censura.

LA CENSURA

La serie ya había sufrido el ataque moralista por parte de la editorial a la hora de desarrollar la relación homosexual entre dos miembros del grupo. Aunque, parece ser, no objetaron nada sobre los descuartizamientos que aparecen número sí y otro también en la serie; ya sabéis, un rasero para unas cosas y otro para otras

Además, a raíz de los atentados del 11 de septiembre, el futuro de la serie es bastante incierto. Los últimos números se han retrasado, aunque está confirmado que la etapa de doce números de Millar se acabara publicando en su totalidad para, al final de ella, cerrar la colección.

Así, debido a la esta nueva sensibilidad "11 de Septiembre" DC opta por que Authority no esté en los quioscos, más que nada porque no es políticamente correcta para los tiempos que vivimos.

Pero aún parece peor la actitud de Brian Azarello, quien se iba a encargar de los guiones en la nueva etapa de Authority. Ha dicho que la historia que iba a contar trataba de temas religiosos y que el horno no está para este tipo de bollos. La verdad, si hay algo peor que la censura, es la censura que se hace uno mismo. Sigo sin entender que tiene que ver la situación internacional con que Azarello no vaya a escribir su historia, bienvenidos al paraíso de lo políticamente correcto

Pero, en fin, éste es el mundo en que no has tocado vivir. ¡Authority, ven a salvarnos!

Carlos Ezquerra

DE PROFESIÓN, CREADOR

Analizándolo desde las particularidades del comercio de los cómic que se publican en este país, uno podría llegar a la conclusión errónea de que Carlos Ezquerra está viviendo una "segunda juventud", justo ahora que lleva más de veinticinco años dedicado a los tebeos. Y digo errónea, porque la dificultad de seguir desde aquí la carrera de Carlos durante muchos años, nos ha impedido ser conscientes de que es una auténtica estrella en el mercado en el que ha desarrollado la mayor parte de su trabajo: el británico. Al menos el éxito de sus últimos trabajos para editoriales norteamericanas, ha posibilitado que, tras publicarse en castellano, nos hayamos podido reencontrar con él.

Norman Fernández

Carlos Sánchez Ezquerra nació en Zaragoza en 1947. Su carrera en el mundo de los comic comienza a principios de los setenta ilustrando historietas para chicas con destino al mercado ingles. En 1972 realiza creaciones de temática belica para la editorial DC Thompson, y es entonces cuando decide trasladarse temporalmente a Londres, en donde se queda a vivir durante diez años. Tras su traslado, Carlos comienza a colaborar en 1974 con la editorial Fleetway, para la que trabajará casi en exclusiva durante veinte años.

Ya desde un principio empezó a quedar claro que Carlos Ezquerra era básicamente un "creador" de personajes. Para la revista Battle ya había ideado a Major Eazy (escrito por Alan Hebben) cuando en 1976 se produce su primera gran cita con los anales de la historieta: para una nueva revista que se llamará 2000ad, Carlos recibe el encargo de crear gráficamente un personaje escrito por John Wagner que se llamará Judge Dredd. El resto, ya lo conocemos todos.

Sin embargo, el desarrollo de los acontecimientos en la creación de Dredd, no resultó agradable para Carlos. Los editores decidieron en el último momento que la historia inicial creada por Wagner y Ezquerra era demasiado violenta. Ello motivó el que no apareciese en el numero inicial de 2000ad y la sinrazón de que la primera historieta editada de Dredd fuese dibujada por Mike McMahon, en vez de por su creador. El resultado fue que Carlos se distanció de la obra que había creado y volvió a Battle hasta que, en el primer número de otra nueva revista, Starlord, crease su segundo gran personaje.

WAGNER, GRANT Y EZQUERRA, SOCIEDAD LIMITADA

De nuevo junto a John Wagner, Carlos creó a Johnny Alpha, un caza recompensas mutante, al que se le conoce por el apodo despectivo que se aplica a estos últimos: perro de estroncio. Strontium Dog pasó enseguida a publicarse también dentro del 2000ad, revista en la que fue prácticamente el único personaje capaz de robarle protagonismo a Dredd durante el comienzo de los años ochenta

Conocida en nuestro país a través de un álbum editado por Norma años ha, y mediante diferentes ediciones de Zinco y MC de las versiones coloreadas que solían realizarse para el mercado norteamericano, la serie fue "cedida" por John Wagner, tras un par de aventuras, a su compadre Alan Grant, de modo que la inmensa mayoría de las historias fueron realizadas por Grant y Ezquerra. Strontium Dog constituye, desde el punto de vista gráfico, todo un muestrario de la manera de hacer de Carlos, de su manera de diagramar la página, de su personal e inconfundible estilo de entintado, y de su capacidad para imaginar y diseñar mundos y personajes fantásticos.

Decisiones editoriales poco acertadas fueron llevando el destino de Johnny Alpha por derroteros con los que Carlos no estaba demasiado de acuerdo; de modo que se terminó decidiendo por "matar" al personaje, en contra del criterio expreso de sus creadores. Afortunadamente, y como gran novedad de la llegada de la revista 2000ad al año que aparece escrito en su cabecera, se decidió "resucitarlo". Así, Wagner y Ezquerra volvieron a realizar nuevas aventuras de su creación (ahora ya a color), pero en vez de inventar alguna anécdota estrambótica, al modo de las que nos tienen acostumbrados los comic books norteamericanos, encontraron una manera mucho más elegante: simplemente convirtieron las historias en las que Johnny fallecía en apócrifas, sin darles más importancia.

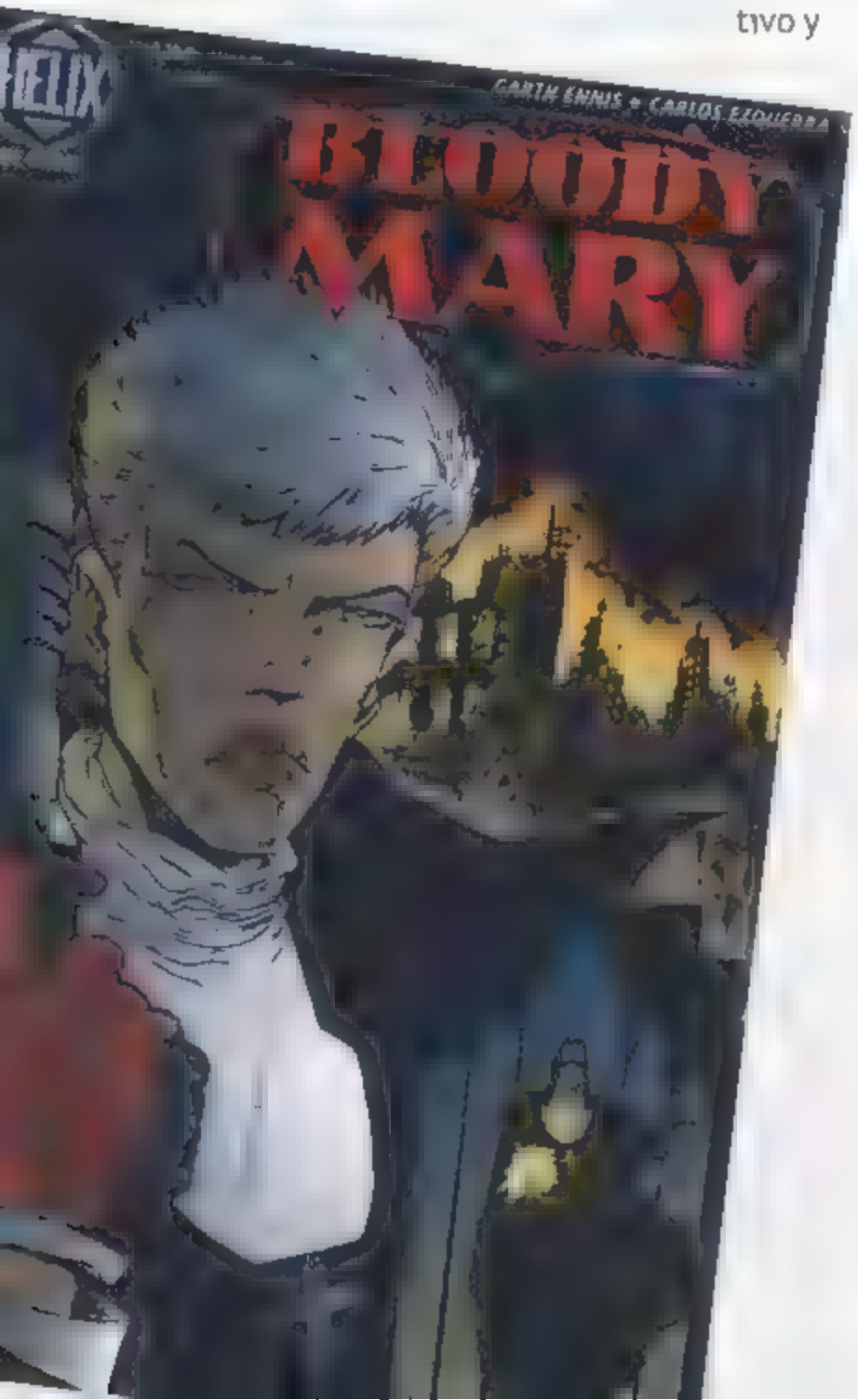
Volviendo a Judge Dredd, el enfado de Ezquerra con los editores de 2000ad por suprimir la primera historieta del personaje no duró in-

definidamente, y así Carlos ha venido trabajando de forma recurrente en sus aventuras. Sin negar la aportación de otros dibujantes como Mike McMahon, Brian Bolland o Cam Kennedy, lo cierto es que las incursiones de Carlos son las que mayor huella han dejado en la serie (algo lógico teniendo en cuenta que él es el diseñador del personaje y del mundo que le rodea). En este punto también hay que hacer notar la especial compenetración que posee con John Wagner, junto con el que lleva trabajando veinticinco años, y que se hace palpable en el hecho de que continúan ganando premios al mejor equipo creativo (como en la convención UKCAC de la edición del 2001).

Un relato pormenorizado de todos los trabajos de Carlos en Judge Dredd es algo que dejaremos para mejor ocasión (por ejemplo, para cuando alguien se decida a volver a editar por acá las andanzas del siniestro juez de Mega-city-1), pero existe un elemento que no puedo dejar de mencionar. 2000ad fue incorporando el color a la revista durante la década de los noventa, primero a través de páginas sueltas (el inicio de los episodios de Dredd), luego a través de un pliego central que ocupaba el episodio de Dredd correspondiente, hasta terminar completando el total de la revista. Y es

precisamente el color de los trabajos de Ezquerra en Dredd lo que quería comentar. Durante la parte final de la decada de los ochenta y el inicio de la los noventa, Carlos ilustró una serie de sagas esenciales del personaje, especialmente la conocida por Necrópolis, en las que realizaba el dibujo mediante color directo (generalmente acuarela), con el que conseguia un resultado espectacular.

Posteriormente, ya en los noventa, Carlos comenzaría a realizar pruebas con el ordenador para colorear su trabajo. Aunque no sería en Dredd, sino que primero probaría en la serie A.'s Baby, realizada junto a John Wagner (que trata sobre un matón de la mafia que se queda "embarazado"), en la que usaba conjuntamente fotografía y dibujo. Sus ultimas sagas en Dredd, presentan como particularidad visual el proceso de coloreado por ordenador (que no suele utilizar en su labor para el mercado estadounidense) que confiere a su trabajo un aspecto muy atractivo y diferencial.



Distintas combinaciones de la sociedad formada por Wagner, Grant y Ezquerra realizaron también una serie de trabajos para el mercado norteamericano sobre principios de los noventa. Así, los tres juntos realizarían la serie limitada Bob the Galactic Bum; Carlos y Alan completaron un especial de Lobo sobre lo nocivo del tabaco (que Zinco editó en castellano), Carlos y John realizaron también un episodio de Batman (que apareció como número 101 de la colección Legends of Dark Knight) y una historia de The Spirit New Adventures (editada en castellano por Norma).

Existe además algún trabajo que Carlos ha llevado a cabo fuera de su círculo habitual de guionistas (círculo que se completa con sus obras con Ennis, que veremos a continuación), de los que destacarían dos: la miniserie de Star Wars sobre el personaje Mara Jade (que Norma ha editado en castellano) y la serie Third World War escrita por Pat Mills. Esta última, cuyo titulo es una especie de juego de palabras que podría traducirse tanto por 'La Tercera Guerra Mundial', como por 'La Guerra del Tercer Mundo', es un trabajo concebido para el lanzamiento de la revista Crisis, también de Fleetway, y que, en algunos aspectos, puede definirse como un antecedente del Give me Liberty milleriano. Una serie que, aún después de mas de diez años de su publicación, sigue siendo uno de las obras míticas del cómic británico.

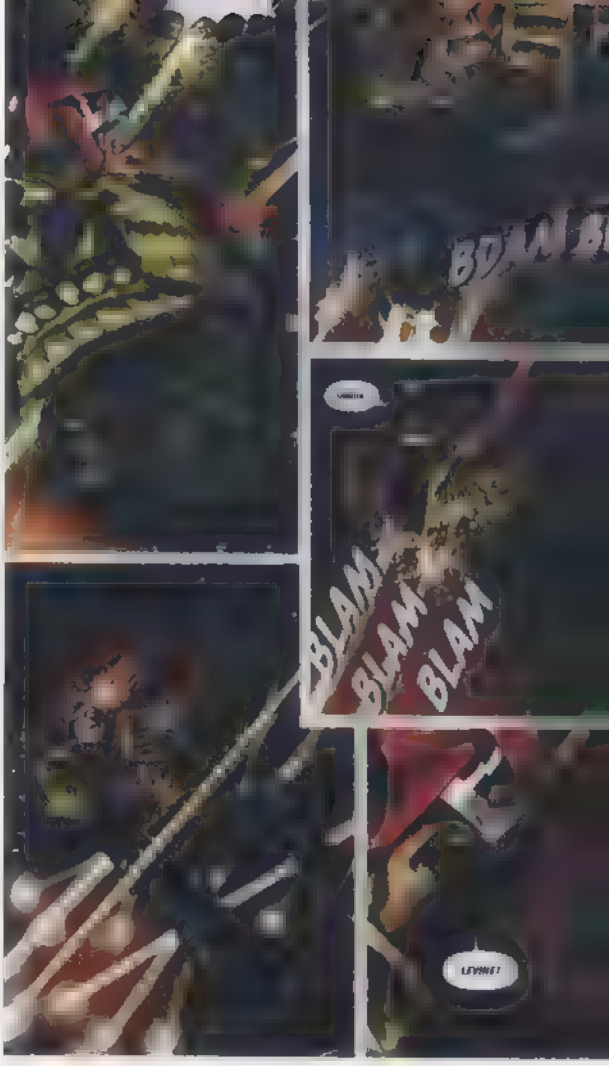
GARTH ENNIS

Un gran bloque de la producción de Carlos Ezquerra durante la última década, lo ocupan sus trabajos junto al irlandés Garth Ennis. Carlos fue el encargado de ilustrar el primer trabajo de Ennis con Dredd (la saga Death Aid, que acaba de recopilar en tomo Titan Books), al igual que formó parte del equipo de dibujantes que ilustró Judgement Day, un cruce entre los personajes Strontium Dog y Dredd. Recientemente, Ennis ha vuelto a 2000ad, tras cinco años trabajando en exclusiva para el mercado estadounidense, y lo ha hecho con

la saga de Dredd Helter Skelter que, como no podía ser de otra manera, ha ilustrado Carlos, y que Titan Books se ha dado prisa en recopilar también.

En cuanto a los trabajos de este tándem para el mercado norteamericano, aparte del especial de Preacher (editado en castellano por Norma) y del tercer episodio el Saint of Killers (también editado por Norma), realizaron juntos el primer, y único, anual de Hitman, la serie de Vertigo: La brigada de los fusileros (de la que ya han aparecido dos miniseries, la primera ya editada en español por Norma), las dos miniseries de Bloody Mary (para la extinta Helix) y la serie de Black Bull Just a Pilgrim (cuya primera entrega ya está apareciendo en castellano editada por Dolmen y está anunciada la segunda).

Empezando por el final, Just a Pilgrim es una historia de fantasía postapocalíptica escrita con la mala leche habitual de Ennis, mientras que la serie de los fusileros es una auténtica locura que no hace sino desmadrarse en su segunda entrega. Sin embargo, el trabajo preferido de un servidor es Bloody Mary; en él Ennis escribe un guión en unas coordenadas de ciencia ficción cercana, con una fuerte carga política, mientras Carlos realiza un dibujo con una ambientación y un estilo que confiere una personalidad propia a la obra.

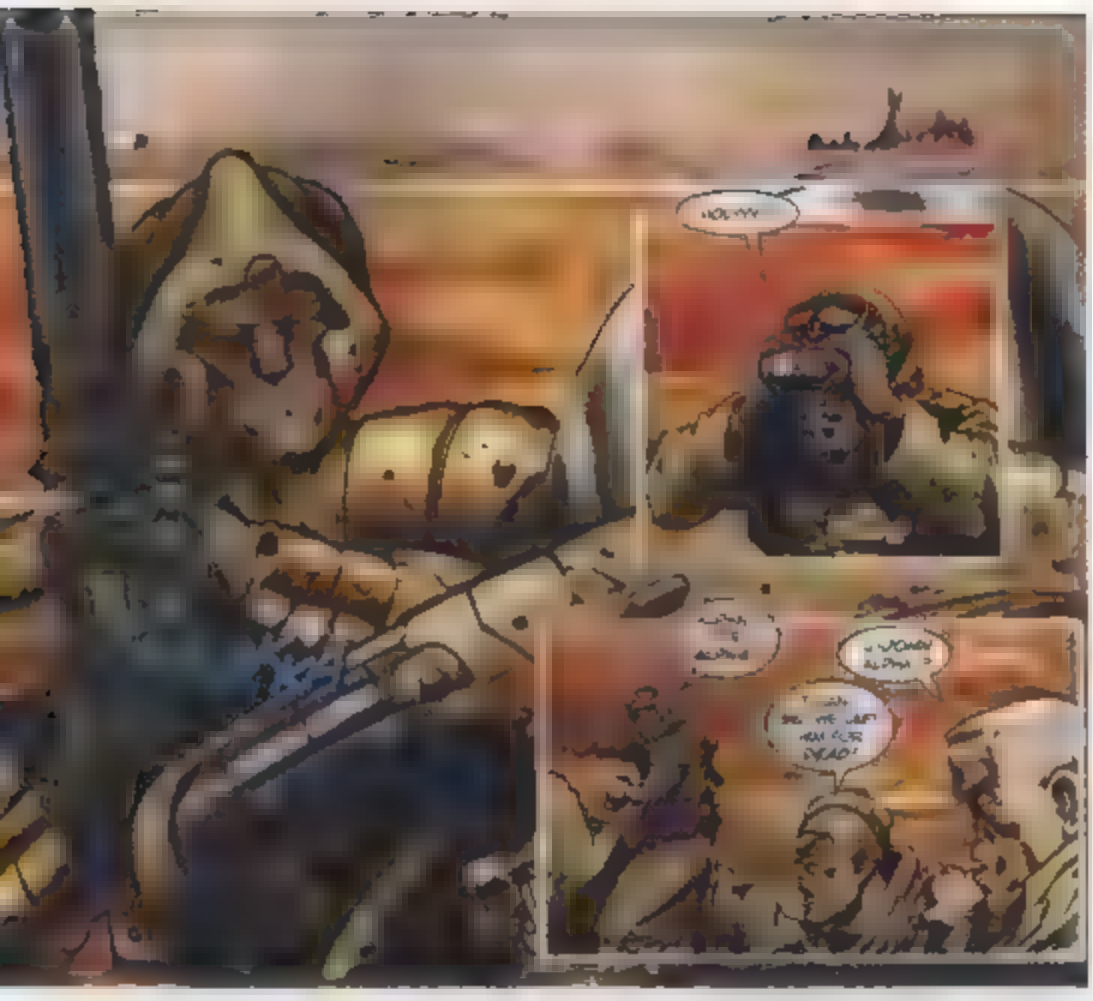


En estos momentos, Carlos está completando la segunda miniserie de Just a Pilgrim y realizará después, también con Ennis, un especial de War Stories desarrollado en la Guerra Civil Española; mientras que con Wagner está preparando sendas historias de Strontium Dog y Judge Dredd.

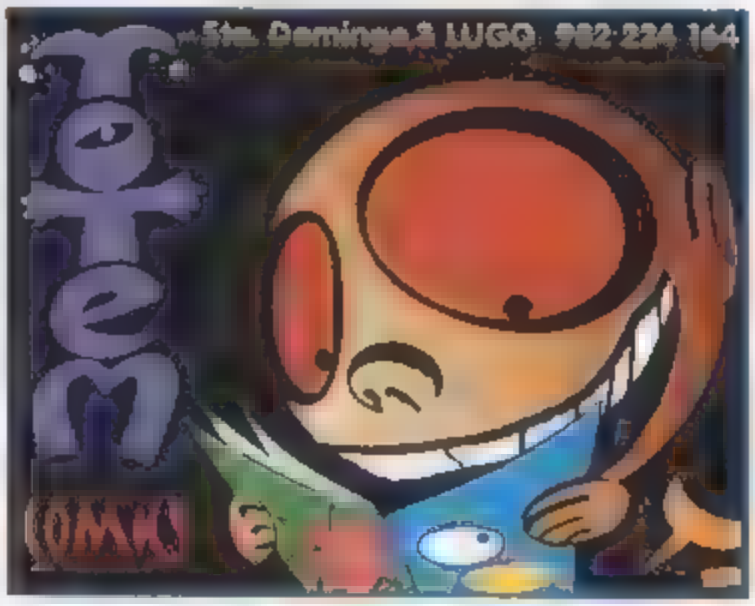
Antes de finalizar, me acabo de dar cuenta de que, por destacar el papel de Carlos como

ENVIOS EN 24 HORAS
Tfn: 923 218 048
pedidos@dracomrol.com
COMICS,
ROL,
NOVELAS,
CARTAS,
ESTRATEGIA
WWW.DRACOMROL.COM

NORMA Comics
CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS,
MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP,
CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS,
JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS,
NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA
Tfno/Fax: 964 256 872
C/ ALLOZA 152, 12001 CASTELLON



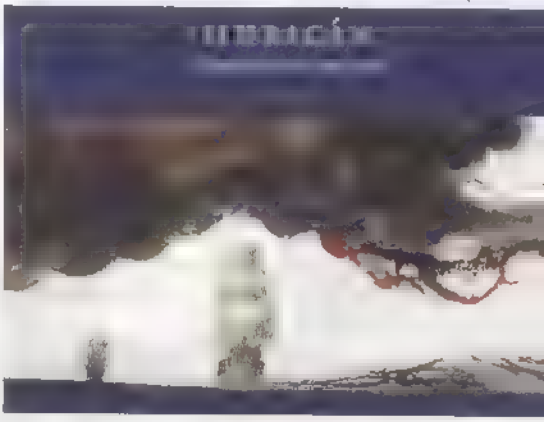
creador y diseñador de personajes, he olvidado otro de sus elementos distintivos: su capacidad como narrador. A través de diferentes entrevistas con los guionistas con los que trabaja, he creído deducir que para Carlos el narrar es algo innato, y en ese sentido cabe destacar que él mismo cuenta que, cuando recibe un guión, lo lee con un lápiz en la mano y, mientras lo va leyendo, su mano ya va haciendo una especie de storyboard, supongo que de forma casi inconsciente. No es de extrañar, por tanto, que cada vez que abrimos un tebeo con la firma de Carlos Ezquerra en su portada, nos encontremos con algo realmente especial.



Reseñas

LOS SALVADOS Y LOS HUNDIDOS

Se crea o no, la genesis primera del comic que vamos a reseñar, o mas exactamente la de los hechos que en él se recrean, se remonta a julio de 1724 y al puerto de Cadiz. De allí partieron dos navios, la Guadalupe y la Tolosa, con rumbo a Veracruz. Su cargamento era mercurio, y por ello se la llamó "la flota del azogue". Sin embargo, frente a la isla de La Española (hoy Santo Domingo), un huracan hizo naufragar ambas naves. Carlos Leon es un arqueologo que se encargo de localizar los restos de la Guadalupe y que, posteriormente, escribio la novela Huracan, en la que se hace una reconstruccion de aquel viaje y del destino de los naufragos supervivientes. Este texto es en el que Ricard Castells se ha basado para hacer su propia versión del suceso.



Es necesario comenzar diciendo que el trabajo de Ricard no pretende adaptar al formato de comic la novela de Leon, de hecho toma solo un fragmento de la misma y, a partir de él, elabora su propia visión del relato, caracterizada por su personal sensibilidad como autor, que todos conocemos a través de su Poco. Lo primero que llama la atención es el formato de la obra, del tamaño habitual de un álbum, pero apaisado. Un formato que traerá viejos recuerdos a los lectores más veteranos, pero actualmente casi en desuso. La razón de este formato no es arbitraria, Ricard mantiene que el mar debe visualizarse en horizontal, que no se puede realizar una obra como ésta en vertical.

Tan inusual como el propio aspecto de la obra, resulta el modelo narrativo empleado por Ricard; no utiliza una sucesion lineal de acontecimientos, ni utiliza personaje alguno como guia del relato, sino que va ofreciendo pequenos retazos de los diferentes protagonistas de la tragedia, antes, durante y despues del desarrollo de esta. La "camara" va pasando de un personaje a otro, compartiendo con cada uno de ellos unos breves momentos que, sin embargo, sirven no solo para que los conozcamos, sino para que lleguemos a intuir cómo y por qué han llegado hasta allí.

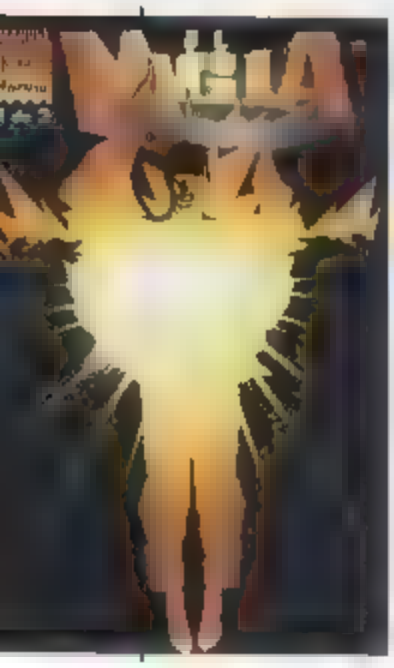
En cuanto al apartado grafico, eso ya son palabras mayores: hace mucho tiempo que me di cuenta de mi incapacidad para describir este apartado del trabajo de Ricard. Tan solo cabe decir que estamos, de nuevo, ante uno de los ejemplos privilegiados en la narrativa en imagenes; imagenes de un virtuosismo tecnico impagable. Huracan es un tebeo único, basta ojearlo para intuirlo, pero una vez leido, no cabe ninguna duda.

Norman Fernandez

Huracán: El guardián del mercurio
Ediciones Sinsentido

¿ALGUIEN SE ACUERDA DEL VIGÍA?

Ya deberíamos estar acostumbrados a decir "mucho ruido y pocas nueces" ante los repentinos productos estrella con los que nos bombardean las grandes editoriales. Precedidos siempre de impactantes presentaciones y grandiosas campañas publicitarias (aderezadas con algunos de los autores *hot* de esa temporada) suelen resultar decepcionantes y poco efectivas ante un lector cansado de ver cada seis meses "el mayor peligro que el mundo ha visto". El avezado lector de cómic de superheroes busca forzosamente si no un cierto realismo, al menos unas mínimas bases sobre las que asentar a sus héroes y las aventuras que les suceden, por eso cada vez nos cuesta mas sorprendernos ante historias que si hubiesemos leído antes, como mínimo nos habrían interesado. En esta tebeo, el universo marvel se enfrenta por enesima vez a una amenaza de este tipo, y aunque los autores lo enmascaren hábilmente, se nos arquea la ceja y resoplamos: Otra vez...



El comprensiblemente sobrevalorado guionista británico Paul Jenkins se encarga de narrar con cierta pomposidad la historia de un importante heroe olvidado por todos debido a las maquinaciones del villano de turno. Coincidiendo con el inminente regreso a la tierra del mencionado villano recupera sus recuerdos para preparar la confrontacion, no sin antes darse un paseillo por los personajes emblemáticos de la casa haciendoles recordar la existencia de "El Vigia". A pesar de la aparente solidez con la que el guionista desarrolla el argumento, nos encontramos ante un relato vacío, un relato en el que los puntos más interesantes son sin duda los más desprovechados. La idea de un superheroe producto de un suero cuyo consumo habitual provoca una adiccion con secuelas fisicas y mentales es muy explotable, mientras que la enemistad del Vigía con su archienemigo es cansina y totalmente falta de interes. Los héroes emblemáticos de Marvel tienen su obligada aparición y esto, que en otras circunstacias entorpeceria el conjunto, se convierte en motor principal de la acción. La obra podria haberse llamado "Vigia y sus amigos" y sería más fiel al contenido.

El apartado gráfico como en casi todas las obras dibujadas por Jae Lee es lo mas resenable, aunque en la edición española una desgraciadamente mala reproduccion empobrece un dibujo con clase, estilizado y expresivo. Lee tiene un interesante concepto de pagina, y sus recreaciones del personaje a lo largo de las diferentes etapas Marvel es sobresaliente.

Quizá podria haber sido una gran trabajo, pero es la propia obra la que se anula al final dejando al descubierto la falta de algo que contar. Cuando una campaña publicitaria devora al producto que anuncia y se vuelve mas interesante que este, no hay muchas esperanzas.

Hasta ahora nadie recordaba al Vigia. Dentro de poco nadie lo hara.

Yahve Mediavilla

El vigía. tomo 1 de 2
Planeta de Agostini
Rústica. Color. 128 páginas. 3,80 pesetas

TEÓRICOS DE RECICLAJE

Viñetas se abría ahora hace un año con la publicación de Apuntes para una Historia de los Tebeos y Sinfonía Gráfica, dos libros teóricos que tenían una sola característica en común: el no haber sido escritos ex profeso esta colección.

Llega ahora a nuestras librerías especializadas el tercer número, y lo que antes era una coincidencia comienza a ser un signo distintivo en la colección, el texto de Francesca Lladó Pol fue concebido originariamente como una tesis doctoral.

Es evidente que el cómic ha ido transformándose en los últimos años en un gueto comercial del que no queda muy claro que vaya a salir nunca. Uno de los efectos colaterales de esta crisis es la nula profesionalización de los teóricos del medio, que en su mayoría no reciben compensación alguna por sus investigaciones y textos.

Así, cuando una editorial como Glénat se plantea la loable meta de editar una colección de libros teóricos que vayan más allá del plagio de textos franceses, americanos o japoneses, la única manera posible de hacerla viable es que el autor reordene y reescriba un texto previamente realizado. Sí, hablamos de las temidas tesis doctorales, escritas para un público más interesado en la estructura y en el método de trabajo que en el propio objeto de las mismas.

Si Glénat tuviera que pagar a cualquiera de sus autores por realizar una obra original partiendo de cero, la hora no saldría ni a un euro, y eso condiciona el contenido y los objetivos de la colección. No es culpa de la editorial dirigida por Navarro que, seguro, sacaría más dinero con cualquier manga televisivo, sino de un mercado al borde del colapso y de unas instituciones públicas cuyo interés por la historieta no pasa de la pequeña anécdota personalista.

El texto que hoy nos ocupa ofrece abundante información sobre publicaciones, géneros y autores de una época relativamente cercana pero muy distinta a nuestro panorama actual. Se trata de una tesina esencialmente expositiva, que ofrece información sesgada (¿por qué no se habla de Creepy?, ¿ por qué tan sólo se dan cifras de ventas de Cimoc y no de otras revistas coetáneas?, ¿son ciertas esas cifras?) o claramente subjetiva (la selección y clasificación de los autores, por poner el ejemplo más evidente).

Por otra parte, al texto se le nota en exceso el andamiaje de tesis universitaria, con sus innumerables y a menudo innecesarias notas y su inacabable bibliografía. Así, parece que la autora está más preocupada por justificar sus fuentes que por establecer una verdadera tesis sobre el porqué del boom del cómic adulto y de su posterior crisis, por lo que quizá sea eso lo más frustrante del libro: el hecho de que, más allá de la subjetividad de algunas selecciones y datos, no haya una explicación clara de las causas que motivaron el auge y el declive del cómic adulto.

Aun así, el libro merece ser leído, está bien redactado y contiene numerosa información de gran utilidad, fundamental para quienes no vivieron el boom y quieren tener una noción aproximada de cuáles fueron los actores de una historia que iba camino de gesta y se quedó en tragicomedia

Koldo Azpitarte

Los cómics de la transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)
Glénat ediciones
Francesca Lladó
Rústica.B/N. 456 páginas. 1.500 pesetas.

Menos de lo mismo (o se acabó el romance)

Admiro a Van Hamme. Es un guionista inteligente, capaz y con un excelente sentido del ritmo. Casi cada nueva serie que sale de su mente tiene como resultado un exito instantaneo, como Thorgal, Largo Winch o XIII, y quizás ese sea su gran problema, que se haya convertido en un esclavo de ese mismo exito, estirando historias que tendria que haber concluido tiempo atrás. Y donde mas evidente se hace es en este XIII, magnifica serie anos ha, que poco a poco se ha vuelto cansina y previsible, intentando presentarnos por enesima vez el mismo giro argumental que se ha venido repitiendo a lo largo de los doce primeros álbumes. El album decimotercero (si es que merece ese nombre) es tema aparte.

Como si de una muneca rusa se tratase, en esta nueva entrega, Secreto de defensa, una vez mas se nos quiere hacer creer que aun no conocemos la verdadera identidad del tatuado protagonista, que ha pasado de ser un magnicida a un agente del FBI, a un revolucionario, a no se cuantas cosas mas. Y si en anteriores ocasiones la sorpresa funcionaba, ahora, quizas debido al ya mencionado agotamiento de la serie o a que ya incluso ni el mismo Van Hamme se cree sus propios juegos malabares, la nueva identidad de XIII se revela vacua, falta de interes, y queda al descubierto como una mera excusa para prorrogar lo improrrogable: ¿que ahora resulta que es una ex-miembro del IRA? Pues muy bien. ¿Que personajes muertos retornan convertidos en burlas de si mismos -parientes cercanos de los espeluznantes villanos de la galería de 007-? Perfecto. ¿Que la villana de turno organiza una cacería para deshacerse de... chico bueno en vez de darle directamente matarile, mientras su asesina mas mas le ofrece sus servicios más personales como regalo de despedida?

Hasta aquí hemos llegado. Simplemente es suficiente, ya no me creo ni la serie ni al personaje, no es el mismo, me lo han cambiado. No es solo que sienta traicionado el espiritu de XIII, es que lo que me ofrece como alternativa no me atrae para nada, me aburre.

Y ni hablemos de aquel incauto que, llevado por vaya usted a saber qué locura, decida leerse este album sin haber leido los doce anteriores, ¡pobre de él! A pesar de que las dos primeras paginas ofrecen un somero resumen de lo acontecido, es altamente improbable que nadie pueda ponerse en situacion, lo que por otra parte quizas sea positivo, así no se dara cuenta de que es lo que se esta perdiendo.

¿Quién es XIII?", se pregunta en la contraportada de este Secreto de defensa. Pensaba que nunca lo diria, pero a estas alturas, parafraseando aquel gran final, me importa un comino.

Gorka Domínguez

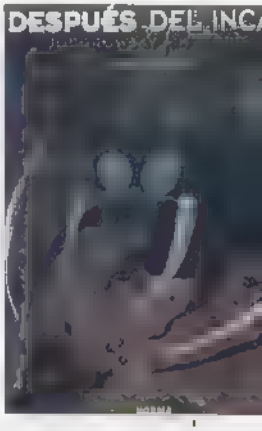
XIII: Secreto de defensa
Norma Editorial
Guión: Jean Van Hamme | Dibujos: William Vance
Cartoné color | 46 páginas | 750 pesetas

EL IMPOSIBLE REGRESO A UN TIEMPO PASADO

Despues del Incal es una de esas secuelas deseadas y temidas a partes iguales por quienes crecieron leyendo la mas importante saga europea de ciencia ficcion de los 80. Como si de una receta se tratase, se ha reunido en este album un guion mistico como solo Jodorowsky sabe hacer, un personaje carismatico -John Difoo-, un entorno de ficcion reconocible -el mundo del Incal- y a Moebius, el dibujante que supo crear algunas de las mas bellas e imaginativas páginas de la historia del comic. Sin embargo, el resultado final, pese a ser un producto digno, ha perdido el encanto de la saga del Incal.

¿Ha fallado algun elemento de la, aparentemente, sencilla receta o hay que buscar la solucion mas alla de la aritmetica mas elemental? Veamos los elementos con un poco de detenimiento. John Difoo, y el mundo del Incal siguen siendo los mismos. De eso no cabe duda. Los personajes de ficcion pueden simular evoluciones, pero realmente son elementos concretos desde su propia concepcion y obedecen a leyes y parametros objetivables. John Difoo, no necesita de Jodorowski ni de Moebius para vivir. Se puede traicionar a un personaje, pero el no tiene capacidad para cambiar por si mismo.

Jodorowski ha escrito mucho en los ultimos quince anos. Tal vez no sea mucho mejor escritor que hace una decada, pero es mucho mas Jodorowsky que entonces. El escritor chileno sento con el Incal las bases de una filosofia mistico-tecnologica en la que ha seguido profundizando durante los 90 de la mano de la Casta de los Metabarones y, a dia de hoy, su personalidad es más acusada que nunca. Rozando la autoparodia, pero sin caer nunca en ella, nadie puede acusarle de ofrecer otra cosa que una más depurada versión de sus tics habituales.



Moebius fue en los 80 el más influyente dibujante de cómic del mundo, precisamente gracias al Inca. Con esta obra se termino de consagrar como uno de los grandes creadores de la historia del comic y, aunque desde entonces inicio un lento declinar en sus facultades graficas, quiza sea el hecho de volver a retomar la obra con la que mas brillo, lo que acentue en mayor medida el contraste entre lo que fue y lo que ya nunca volvera a ser. Frente al preciosista acabado de sus mas populares paginas, nos encontramos ahora con un Moebius que narra con solvencia y dibuja con profesionalidad, pero a quien falta esa chispa de genialidad, de pasion en su trabajo. Mencion aparte merece el horrible color infografico que desvirtua aún mas el frio acabado de Moebius, dando al dibujo una tridimensionalidad tan acartonada como innecesaria. Este si que es un elemento ausente en la receta original y prescindible a todas luces, por mucho que su influencia en el resultado final sea relativamente pequena.

Asi pues, nos encontramos a un Jodorowski mas histrion que nunca con un Moebius incapaz de visualizar sus textos con la pasion de antaño. Todos queriamos mas Incal y, cuando lo tenemos, descubrimos que los autores ya no son quienes eran, sin darnos cuenta de que tampoco nosotros somos los mismos. No se puede volver al pasado porque el pasado no existe y, sin embargo, seguimos mirando hacia atrás con nostalgia y deseando reencontrarnos con aquellos dias en los que el sol brillaba con mayor fuerza y el tiempo transcurria mas lentamente. Lo peor de Despues del Incal no es que sea un tebeo mediocre, sino que pone en evidencia algunas de nuestras mas absurdas fijaciones.

Koldo Azpitarte

Después del Incal: [illegible]
Norma Editorial
Guión: Jodorowsky. Dibujos: Moebius
Cartoné. Color. 56 páginas. 1250 pesetas.

LOS PLACERES DE LA CARNE

Miguel Ángel Martín es un gran autor, y esto es lo primero si vamos a hablar de una de sus obras Y no de cualquier obra. Rubber Flesh es la mejor obra larga de Martín y una de las mas interesantes del comic nacional de los últimos anos. Las aventuras, o mas bien desventuras de Monika Ledesma son un compendio de tecnologia, tendencias, posmodernismo, deshumanizacion, paranoia cibernética y terrorífica prediccion futurista.

Martín se ha dado a conocer como un autor duro, explícito e incluso desagradable por las temáticas sexuales y violentas que pueblan la mayor parte de sus historias. Sus personajes son frios y extremos, capaces de no inmutarse ante una muerte brutal o de provocarla con sus propias manos. Todo el mundo conoce (muchos por un desagradable proceso judicial) Psychopathia Sexualis, que representa su mejor coleccion de historietas cortas. En Rubber Flesh, sin embargo, se impone el desarrollo de una historia y de un personaje. Así, giro tras giro argumental, Martín construye una trama que mezcla el tebeo de ciencia ficción con una deforme hipotesis sobre la sociedad futurista Su capacidad para crear ambientes asfixiantes y claustrofobicos le ayuda a provocar en el lector la sensacion de estar ante algo horrible, aunque sea una vineta en la que se ve una autopista llena de coches que fluyen con tranquilidad.

En las primeras historias de Rubber Flesh el personaje de Monika, protagonista absoluta, aun no estaba desarrollado plenamente, pero en este tercer volumen la obra se encuentra en un punto álgido; todo está dispuesto para desencadenar una serie de episodios que aun formando parte de un todo narrativo, son en si mismos pequeñas obras de arte. El momento mas glorioso del álbum es el episodio en el que Monika se deshace de su clon. Ante lo que en otros autores sería un conflicto moral y humano, Martín nos muestra a alguien que tras unos dias consigo misma, no se soporta y se elimina.

Pocos autores son tan violentos, sucios y dinámicos con un trazo que en esencia es línea clara. Sus vinetas nos muestran grandes ciudades con un sentido muy cubico del espacio. Los personajes se mueven en habitaciones cuyos suelos tienen grandes baldosas, y sus caras amplias y redondas con pequenos ojos de reminiscencias picassianas son un sello personal del autor. Sus textos son calculados e impactantes. Usa la primera persona en forma de pies de viñeta, lo que deja al descubierto sus dibujos, por lo que cuando alguien habla y se introduce un bocadillo el impacto visual de éste refleja el sonido en un mundo aséptico y esteril. Los personajes de Rubber Flesh no hablan mucho, pero cuando lo hacen sus palabras pesan como losas.

Yahve Medravilla

RUBBER FLESH 3
Ediciones La Cúpula,
[illegible]
[illegible] 64 páginas [illegible]

LOS SALVADOS Y LOS HUNDIDOS

"La tradicion judia es, desde sus orígenes nos recuerda la historiadora Josefina Cuesta , la tradicion de la memoria por excelencia"; Art Spiegelman viene a corroborar esta afirmación con un album impresionante, quiza el mejor de los editados este ano. En Maus se entrecruzan con acierto, es de sobra conocido, el discurso de los supervivientes del holocausto y la relacion que de ellos nos hace su hijo (sirviendose del sencillo mecanismo de representar al judio como raton y al nazi como gato, maniqueismo que el autor no pierde ocasión de evidenciar), empenado en el ejercicio de disimular su propia voz para no distraer la atencion del lector del testimonio que recoge, pues mucho de testimonio encontramos en esta obra.

En efecto, el recurso a la voz en off, a la narracion oral (propia, por otra parte, de esa tradición judia a la que antes hacíamos alusion) acentua el matiz testamentario que, vineta a vineta, va cobrando el relato hasta llegar a su lapidaria conclusion -y quien lo haya leído sabe que esto es más que una simple metáfora- Sorprende sin embargo, encontrarse en paginas, tan deliberadamente despojadas, con tal cantidad de soluciones narrativas puestas al servicio de la eficacia y la síntesis, al contrario de lo que comúnmente ocurre en el medio: unas vinetas y cartuchos de texto de las más sorprendentes formas (no en vano Spiegelman es un excelente diseñador); la administración casi exclusiva de un sombreado enfatico para las secuencias del pasado; una puesta en escena que sugiere, sin necesidad de acudir a subrayados, el encierro, en el que las lineas del uniforme de recluso tienden a confundirse con el enrejado del "Lager ; o la feliz inclusion de una historieta dentro del marco de la propia que nos es referida.

Pero, sobre todo, confieso mi admiración hacia un autor que se sirve de los titubeos, las dudas y vacilaciones que expresan con pudor (y aquí, como es de rigor, hay que felicitar a Jaime Rodriguez por el esmero puesto en la traduccion) sus personajes en este caso podríamos hablar, con propiedad, de personas"- para construir una historia que rememore la vivencia de toda una generacion marcada por el exterminio; no en vano un mandato biblico prescribe la destrucción -el olvido- del nombre de Dios.
Siguiendo versiones contradictorias e historias virtuales, Spiegelman recupera, para si mismo y para los demas, dos de los terrores del testigo: la incertidumbre acerca de la utilidad, frente a los incrédulos, de la propia memoria, y el sentimiento de culpabilidad que suele acompanar a quien sobrevive a sus propios muertos. Y es aquí, justamente, donde encuentro la mayor virtud de esta obra ejemplar: el peso que adquieren las ausencias en la vida de narrador y oyente, hasta el punto de que, en una determinada secuencia, el autor se lamenta de haber competido contra la memoria de un hermano al que ni siquiera conocio. Decia Primo Levi, uno de los mas lucidos supervivientes de Austwichtz, que "hay entre los hombres dos categorias particularmente bien distintas: los salvados y los hundidos", en Maus es casi palpable el tierno remordimiento de los "salvados", paradojicamente, por no haberse "hundido" con el otro.

Dudo que hoy día, cuando Ariel Sharon ha embarcado a los judíos israelies en uno de sus mas tenebrosos viajes, se tenga en cuenta la actitud reflexiva de Spiegelman. ¿Por que habría que hacerlo? -diria un hipotético interlocutor-. ¡Es sólo un ratón!

Jorge Perez

MAUS: RELATO DE UN SUPERVIVIENTE
Editorial Planeta-DeAgostini
Guión y dibujos: Art Spiegelman
Cartoné, B/N, 296 páginas, 11,99 €

Libro Segundo de Tres

GRENDEL

NEGRO BLANCO & ROJO

MATT WAGNER

EDDY KRESS

DAVID MACK

SCOTT MORSE

WOODROW PHOENIX

DEAN MOTTER

¡Nuevas Historias!

alterComics

Distribuye Otakuland 916669652

Checklist

Imprescindible | Recomendable | N Novedad

ARES INFORMÁTICA

TOP COMICS
(revista de cómic americano)
68 Págs. Color. 795 ptas., (incluye CD)

DOKAN
(revista de cómic japones)
68 Págs. Color. 795 ptas., (incluye CD)

SHIRASE
(revista de cómic japonés)
68 Págs. Color. 695 ptas., (incluye CD)

MINAMI
(revista de cómic japonés)
68 Págs. Color. 795 ptas., (incluye CD y suplemento (encarte) con comics de los lectores.)

HENTAI
(revista de cómic erótico japonés) 68 Págs. Color. 975 ptas., (incluye CD)

ASTIBERRI

TRAMA 10
Revista de información.
48 Págs. Color. Gratuita

BURZ COMICS

VERDE OSCURO
Queco Ágreda, David Daza.
42 Pág. B/N. 1' 75 Euros

DOLMEN EDICIONES

DOLMEN # 70
56 páginas, B/N, 325 Pts.

SOLO UN PEREGRINO 2
Ennis, Ezquerra
72 páginas, Color, 950 Pts.

EROS # 7
64 páginas, 450 Pts.

LA CUPULA

EL VÍBORA # 264
VVAA.
68 Páginas. 450 Pts

KISS CÓMIX # 124
VVAA.
68 Páginas. 440 Pts.

QUIÉN PUEDE VENCER A BUDA
Olmos.
36 Págs.B/N. 275 Pts.

MORENAS AUTÉNTICAS
Giovanna Casotto
52 Páginas. 995 Pts.

GLENAT

LOVE HINA Nº 1 (de 14), N
Ken Akamatsu.
Colección Shonen Manga.
186 págs. 1200 Ptas. / 7,2 ∈

ZETSUAI -1989- (AMOR DESESPERADO) Nº 4 (de 5),
Minami Ozaki.
Colección Yaoi Manga.
186 págs. 1200 Ptas. / 7,2 ∈

RANMA fi Nº 4 y Nº 20 (de 38),
Rumiko Takahashi.
Colección Shonen Manga.
186 págs 1200 Ptas. / 7,2 ∈

SAINT SEIYA (LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO) Nº 4 y 21 (de 28),
Masami Kurumada
Colección Shonen Manga
186 págs 1200 Ptas. / 7,2 ∈

CARDCAPTOR SAKURA Nº 8 (de 12),
CLAMP
Colección Shojo Manga
186 págs , 1200 Ptas. / 7,2 ∈

DRAGON HEAD Nº 4 (de 10),
Minetarô Mochizuki.
Colección Manga para Adultos.
220 págs 1400 Ptas. / 8,4 ∈

BLAME! Nº 5 (de 7),
Tsutomu Nihei
Colección Manga para Adultos.
220 págs. 1400 Ptas. / 8,4 ∈

CÓMICS DE CINE, (libro)
de Jorge Gard.
Colección Pulpa. 120 págs. 2995 Ptas.

NORMA

EUROPA

CONCEPTIONS I
Royo.

Bocetos e ilustraciones
80 Págs B/N y Color. Cartoné.
2500 Pts

DESPUÉS DEL INCAL 1:
EL NUEVO SUEÑO
Jodorowsky, Moebius
Cartoné. 64 Págs. Color. 2250 Pts.

SUEÑOS HUMEDOS 2:
LOS COMEDIANTES
Azpiri
Rustica. 48 Págs. Color. 1250 Pts.

XIII 14: SECRETO DE DEFENSA
Van Hamme, Vance.
Cartoné. 48 Págs.Color. 1750 Pts.

USA

BATMAN # 12
VVAA.
Prestigio. 72 Págs. Color. 975 Pts.

BATMAN: INFECTADO
Ellis, McCrea.
Prestigio. 56 Págs. Color. 850 Pts.

SUPERMAN #14
VVAA
Prestigio 48 Págs. Color. 750 Pts.

SUPERMAN # 15
VVAA.
Prestigio 72 Págs. Color. 975 Pts.

HITMAN:
FURIA EN ARKHAM 1
Ennis, McCrea
Prestigio 48 Págs. Color. 750 Pts.

JLA: TORRE DE BABEL 1
Waid, Porter
Prestigio 48 Págs. Color 750 Pts.

VERTIGO

TRANSMETROPOLITAN:
REGRESO A LOS ORIGENES # 3
Ellis, Robertson.
Prestigio. 48 págs. Color. 750 Pts.

LUCIFER: LA CASA DE LAS SALAS SIN VENTANAS # 2 (De 2)
Carey, Gross.
Prestigio. 48 págs. Color. 750 Pts.

REVISTAS

¡DIBUS!, N°22
Revista.
80 Pags. Color. 695 Pts.

MANGA

RECORD OF LODOSS WAR # 12
Mizuno, Natsumoto
80 Págs. B/N. 850 Pts.

CÓMO DIBUJAR ANIME VOL I
Ozawa
Rustica. 152 Págs. B/N. 1600 Pts.

REEDICIONES

EL INCAL
Jodorowsky, Moebius.
Cartoné. 312 Págs Color.
5900 Pts.

WATCHMEN
Moore, Gibbons,
Cartoné. 416 Pags. Color
4900 Pts.

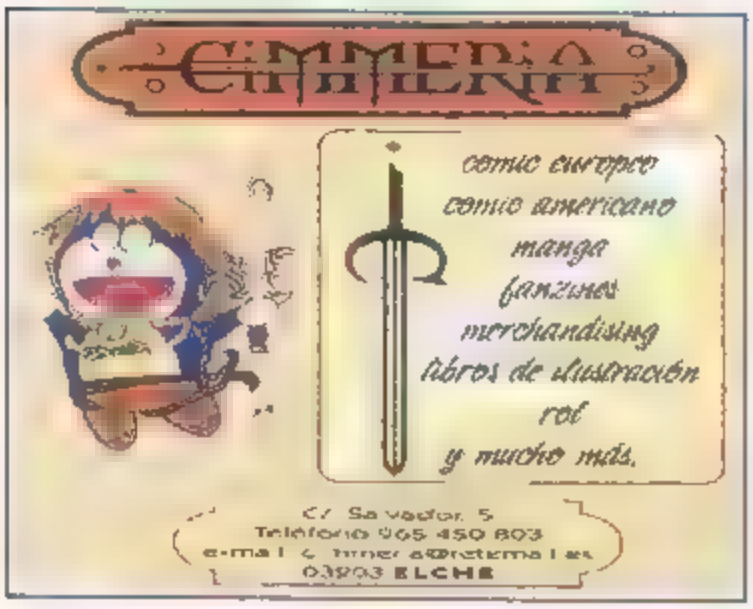
PLANETA DE AGOSTINI

LÍNEA X-MEN

LOBEZNO # 70
Tieri, Chen.
24 Pags. Color. 250 Pts.

PATRULLA-X # 70
Lobdell, Larroca.
24 Pags. Color. 250 Pts.

X-MEN # 70



Lobdell, Yu, Morales
24 Págs. Color. 250 Pts.

X-MEN
LA BUSQUEDA DE CÍCLOPE # 4
Harris, Raney.
24 Págs. Color. 250 Pts.

PATRULLA-X:
LOS AÑOS PERDIDOS # 15
John Byrne.
24 Págs. Color. 250 Pts.

SIEMPRE PATRULLA X # 3
Nicieza, Maguire
24 Págs.Color. 250 Pts.

LÍNEA HÉROES MARVEL

VENGADORES # 39
Busiek, Davis
24 Págs. Color. 250 Pts.

4 FANTÁSTICOS # 4
Marin, Pacheco, Merino.
24 Págs. Color. 250 Pts

THOR # 34
Jurgens, Kubert.
40 Págs. Color 433 Pts.

UNIVERSO MARVEL X # 3 (de 6)
Krueger, Braithwaite.
96 Págs. Color. 990 Pts.

CAPITAN MARVEL # 15
David, Cross.
24 Págs. Color 250 Pts.

LOS DEFENSORES # 1
Busiek, Larsen.
40 Págs. Color. 433 Pts.

LOS 4 FANTÁSTICOS DE JOHN BYRNE # 1
Byrne.
80 Págs. Color. 166 Pts.

LOS 4 FANTASTICOS DE JOHN BYRNE # 2 Y 3
Byrne.
80 Págs. Color. 499 Pts.
Oferta 2 al precio de uno

LÍNEA MARVEL KNIGHTS

MARVEL KNIGHTS:PUNISHER #9
Ennis, Dillon.
24 Págs. Color. 250 Pts.

MARVEL KNIGHTS:
DAREDEVIL # 21
Bendis, Mack.
24 Págs. Color. 250 Pts.

MARVEL KNIGHTS # 9
Dixon, Barreto.
24 Págs Color. 250 Pts.

VIGIA # 2 (de 2)
Jenkins, Jae Lee.
128 Págs. Color. 1580 Pts

VIUDA NEGRA VOL II # 2 (de 3)
Rucka, Grayson, Hampton
24 Págs. Color. 250 Pts.

LÍNEA EXCELSIOR

BIBLIOTECA MARVEL:
THOR # 9
Lee, Kirby.
160 páginas. B/N. 750 Pts.

BIBLIOTECA MARVEL:
DAREDEVIL # 9
Lee, Colan.
160 páginas. B/N. 750 Pts.

BIBLIOTECA MARVEL:
LOS ETERNOS # 3
Kirby
160 páginas. B/N. 750 Pts.

SPIDERMAN JOHN ROMITA # 37
Lee, Romita.
40 Págs. Color. 394 Pts.

4 F: LA AVENTURA MÁS GRANDE JAMÁS CONTADA # 2 (de 3)
VVAA
96 Págs. Color. 990 Pts.

LINEA SPIDERMAN

SPIDERMAN # 29
Varios Autores
80 Págs. Color. 600 Pts.

WILDSTORM

GEN 13 # 9
Raab, Benes
24 Págs. Color. 250 Pts.

THE AUTHORITY # 21
Millar, Quietly.
24 Págs. Color. 250 Pts.

IMAGE TMP

SPAWN: DARK AGES # 9
Holguin, McCormack-Sharp.
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPAWN # 93
MacFarlane, Holguin, Capullo.
24 Págs. Color. 250 Pts.

SAM & TWITCH VOL II Nº 1 N
Bendis, Maleev
24 Págs. Color. 283 Pts.

AMERICA'S BEST COMICS

TOM STRONG # 13
Moore, Sprouse.
24 Págs. Color. 250 Pts.

LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN
Moore, O'Neill.
Cartoné. 176 Págs Color.
1988 Pts.

TOP COW

RISING STARS # 15
Straczynski, Zanier, Livesay.
24 Págs. Color. 250 Pts.

MIDNIGHT NATION # 1 N
Straczynski, Frank.
24 Págs. Color. 286 Pts.

KIN # 3
Frank.
24 Págs. Color. 250 Pts.

THE DARKNESS # 17
Coney, Benitez.
24 Págs. Color. 250 Pts.

IMAGE

DARKMINDS # 3 de 8
Lee, Tsang
24 Págs. Color. 250 Pts.

WARLANDS # 3 de 12
Lee, Tsang
24 Págs. Color. 250 Pts

DARKCHYLDE # 2 de 10
queen, Gorder, Alquiza.
32 Págs Color. 295 Pts.

CLIFFHANGER

STEAM PUNK # 9
Kelly, Bachalo.
24 Págs. Color. 250 Pts.

DARK HORSE

MINDHUNTER # 3
Quee, Rubi.
24 Págs Color. 250 Pts.

STAR WARS

STAR WARS. RELATOS # 7
Mills, Bachs.
Prestigio 56 Págs. Color. 795 Pts.

CROSSGEN

ESPECIAL CROSSGEN: ORIGENES
VVAA.

GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53. 08010 Barcelona

vicio y subcultura

Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España

Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, algo de cómics y... libros

Visítanos en www.gigamesh.com

40 Págs. Color. 366 Pts.

SCION # 1 N
Marz, Cheung.
32 Págs. Color. 283 Pts.

MERIDIAN # 1 N
Kesel, Middleton.
32 Págs. Color. 283 Pts.

MANGA

MIS RECUERDOS DE INSTITUTO #3 de 6
Mizusawa.
64 Págs. B/N. 400 Pts.

VIDEO GIRL AI # 3 de 15
Katsura.
192 Págs.B/N. 1190 Pts.

SOMOS CHICOS DE MENTA # 15 de 16
Yoshizumi.
64 Págs. B/N. 395 Pts.

DIGIMON AVENTURAS VOL II # 2
Mama, Tenya.
32 Págs. B/N. 295 Pts.

FENIX # 3
Tezuka.
96 Págs. B/N. 690 Pts.

MONSTER # 3
Urasawa.
112 Págs. B/N. 690 Pts.

EL ALMANAQUE DE MI PADRE #3
Taniguchi.
96 Págs. B/N. 690 Pts. O

LÍNEA CONAN

EL REINO SALVAJE DE CONAN 15
Thomas, Buscema.
48 Págs. B/N. 433 Pts.

COLECCIÓN BD

EL DECÁLOGO # 1
EL MANUSCRITO
Giroud, Béhé.
Rústica. 56 Págs. Color. 749 Pts.

Las editoriales que no se encuentren reflejadas y quieran hacernos llegar su checklist pueden hacerlo a traves de:
Fax: 944 159 127
o e-mail:
trama@astiberri.com

¿NO ENCUENTRAS TRAMA CON FACILIDAD?
alterComics
TRAMA
Revista gratuita
19º Salón Internacional del Cómic de Barcelona
Especial reseña
Ahora puedes subscribirte a la revista.
Más información: trama@astiberri.com o 94 4330816
11 números: 3.500 Ptas. (Gastos de envío incluidos)

JOKER ...

ahora por duplicado

Todo en comic

c/ Bertendona 2
Bilbao
94 4159127

Segunda mano
Comic de importacion
Ciencia ficcion, novela gotica y pulp
Merchandising...

Todo en juegos

c/ Fdez. del Campo 24
Bilbao
94 4439297

Rol nacional y de importacion
Juegos de cartas (Magic, Pokemon, L5R...)
Figuras de plomo, tablero, estrategia...
Campeonatos, mesas de juego...

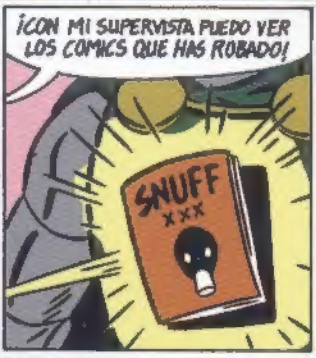
COMANDANTE ZORITA, 4
24004 LEÓN
TELF. 987 263225

ELEKTRA

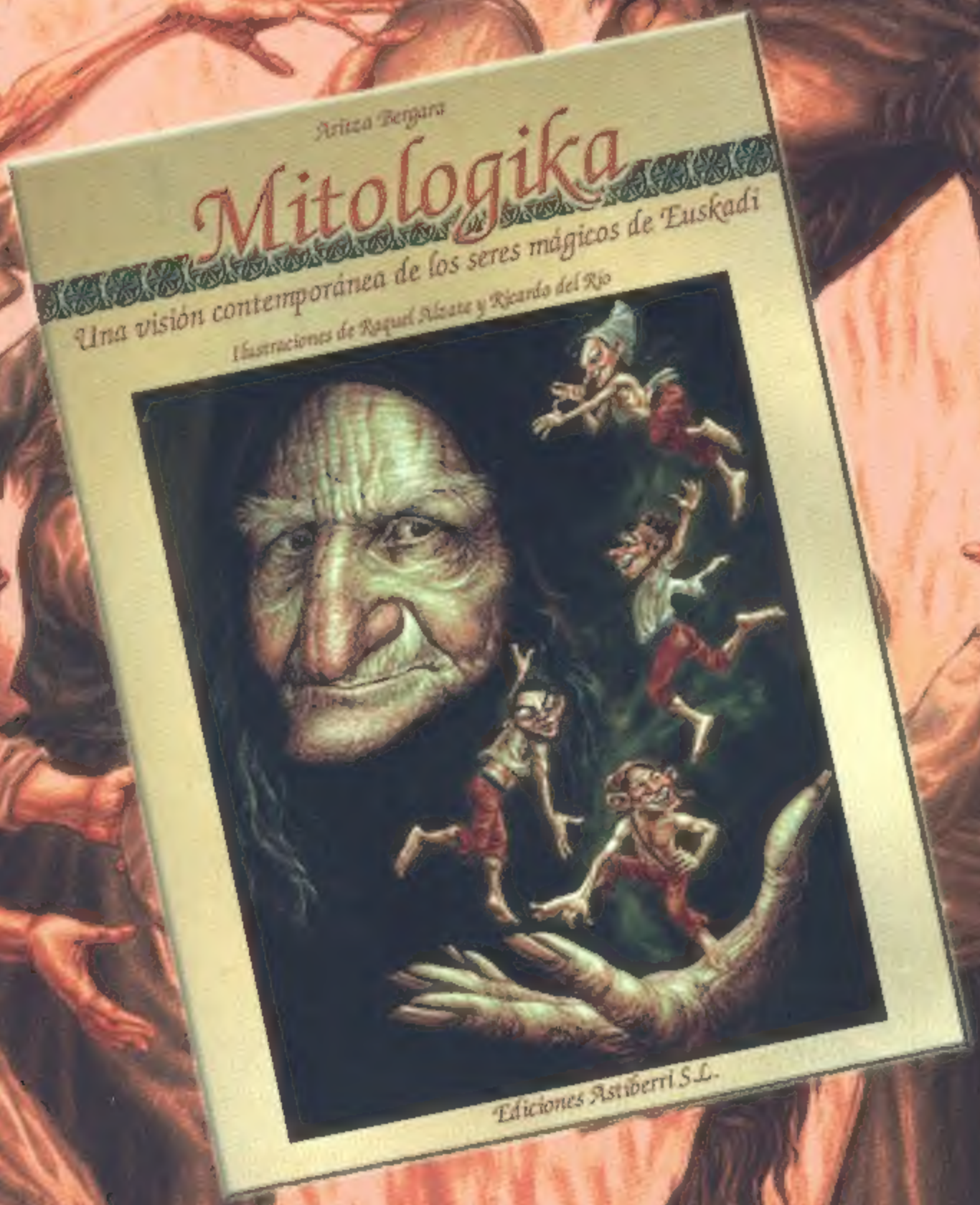
PRESENTA

"SuperSara vs. el Imperio del Mal"

SAN BERNARDO, 20
28015 MADRID
TELF. 91 521 39 75



Mitologika


Aritza Bergara
Mitologika
Una visión contemporánea de los seres mágicos de Euskadi
Ilustraciones de Raquel Alzate y Ricardo del Río
Ediciones Astiberri S.L.

Texto de Aritza Bergara.
Ilustraciones de Raquel Alzate y Ricardo del Rio

Astiberri Ediciones

Distribuye Otakuland 916669652